MORTAL KOMBAT И ЭКСТАЗ ФАНАТОВ стр. 14

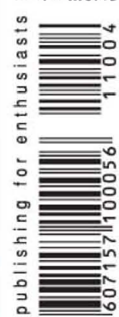
№04 | 320 | 2011
АПРЕЛЬ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PC | PS3 | XBOX 360 | WII

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА
АЦУСИ ИНАБА ХОЧЕТ СТАТЬ ПИСАТЕЛЕМ!
стр. 94



РЕКОМЕНДУЕМАЯ

ARMORED CORE V И СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ
СТР. 78

СЕРИАЛ CALL OF DUTY И ВЕЛИКИЙ БОББИ КОТИК
СТР. 54

SHIFT 2 НА ВОЛЕ И ХОЧЕТ СКОРОСТЬ
СТР. 116

SONY NGP, УОРРЕН СПЕКТОР, **ИНТЕРВЬЮ!** «ВЕДЬМАК 2», CANNON FODDER

CRYSIS 2

БОЕВЫЕ НАНОТЕХНОЛОГИИ И РУИНЫ НЬЮ-ЙОРКА

KILLZONE 3 И КОСМИЧЕСКИЕ 3D-ФАШИСТЫ
СТР. 106

ЖАНР RPG И ЖЕНСКОЕ НИЖНЕЕ БЕЛЬЕ
СТР. 62

SHOGUN 2 И МАЛО МЯСА ДЛЯ ТИГРА
СТР. 102

FAMITSU 18 СТРАНИЦ

ТАКЖЕ: Resistance 3 | The Elder Scrolls V: Skyrim | Magicka | Splatterhouse | Final Fantasy XIII Versus | Fight Night Champion | Gungnir



Слово редакторов

Апрель 2011 #4 (320)

НА ОБЛОЖКЕ
Crysis 2

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Crytek





В 1983 году весь рынок видеоигр накрылся медным тазом – эта история подробно описана в разных там «Википедиях». Почему? Уж больно перспективной и простой для освоения казалась индустрия электронных развлечений. Производство «будущих хитов» отдавалось на откуп набранным по объявлениям программистам, удачные продукты конкурентов беззастенчиво копировались, и не единожды. Геймеры все это усердно, уж не могу подобрать иного слова, хавали, надувая тем самым пузырь, который не мог не лопнуть. Настал момент, когда мутный поток бездарных поделок утомил потребителей. Они перестали что-либо покупать и тем самым уничтожили целое поколение приставок, издательств, студий.

Похожая история сейчас происходит и с играми для соцсетей – каждый день приносит новости о том, кто, у кого, что, как и зачем украл или скопировал. Впрочем, это мне как раз параллельно, удивляет (каждый раз – как впервые!) другое: суммы, которые геймеры тратят на эти поделки. Тысяча рублей – средний разовый платеж при покупке виртуальных свиней, нормально? И потом кто-то еще смеет жаловаться на высокие цены на игры для консолей. К счастью, количество идей, как следует из историй о «воровстве», сильно ограничено, поэтому рано или поздно пользователи увидят, что король-то – голый. Запасаемся поп-корном!

Константин Говорун,
главный редактор
darkwren.livejournal.com

В Vanquish можно было посидеть в одном укрытии с солдатом С. Миками. Yakuza 4 неожиданно предлагает учиться боевым искусствам у виртуального двойника Хидеки Камии (Platinum Games в разработке никак не задействована, но видно, кто-то часто общается с Тосихиро Нагоси, продюсером сериала). После такого начинаешь пристальнее всматриваться в лица встреченных NPC: а ну как где-нибудь среди якудза затесался Ацуси Инаба или, того гляди, Хидео Кодзима. Эдакий тренинг накануне E3, проверка на знание геймдизайнеров в лицо.

Кстати, колонка главреда Famitsu, которую мы публикуем в этом номере «СИ», посвящена как раз беседе с Инабой. Детство продюсера Max Anarchy (в Европе – Anarchy Reigns) протекало куда безоблачней, чем у Синдзи Миками (если вы читали предыдущие колонки, то наверняка уже поняли, о чем идет речь), но эпизод с бриллиантами меня просто покорил.

А наш спецкор Хасан Али Альмаси отчитался об испытанном и увиденном во время нескольких дней тесного общения с Crysis 2. И тут же умчался на GDC, где ему удалось и с Цеватом Йерли побеседовать, и с геймдизайнерами из Guerrilla пересечься, и к сотрудникам Valve нагрянуть с вопросом: «Вы умеете считать до трех?». «До трех?.. А, до трех! А то же», – заулыбались визави. Сейчас у Valve три игры с двойкой в названии. Делаем ставки!

Наталья Одинцова,
заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилюрик, Евгений Закиров, Святослав Торик, Александр Щербаков, Валерий Корнеев
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский
GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495)935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@glc.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Директор группы LIFESTYLE
Юлия Мавлянова
yulia.mavlyanova@glc.ru
Заместитель директора группы LIFESTYLE
Юлия Чернова
chernova@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Николаенко
nikolaenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru

Старшие менеджеры
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Юлия Малыгина
maligina@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@glc.ru
Старшие менеджеры
Ирина Краснокутская
Наталья Озира
Кристина Татаренкова
Менеджер
Надежда Гончарова
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@glc.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-70-34,
Факс: (495) 545-09-06

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
(495) 935-70-34 доб. 225
kosheleva@glc.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
(495) 663-82-77
goncharova@glc.ru
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
(495) 935-70-34 доб. 248
lukicheva@glc.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков ,пишите по адресу:
claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 154128 экземпляров
Цена свободная

Типография
Zapolex, Польша

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru.

Слово команды



Илья Ченцов

Стаж в журнале: 8 лет
Любимые игры:
Quazatron, «песочницы»

BioWare продолжает внедрять в свои игры двойников наших соавторов, по совместительству являвшихся в то или иное время редакторами братского издания «РС Игры». В Mass Effect Шепард по умолчанию был явно срисован с Александра Каныгина, в Dragon Age II маг Андерс – просто третий брат Сонин. Ждём теперь, что в Star Wars: The Old Republic появится дроид А-Три со сдвоенными линзами зрительных сенсоров.



Евгений Закиров

Стаж в журнале: 5 лет
Любимые игры:
Soul Hackers, Chrono Trigger

Привезли Catherine на Xbox 360, постепенно вникаю в проблемы японских старперов. Конечно, удивительная игра, которую можно долго разбирать на составляющие. Вот, например, один мой знакомый утверждает, что герои одеты точно по коллекции Uniqlo за осень 2009 года. А другой говорит, что новости по телевизору (о смерти молодых людей) – это намек на новости о том, что японцы не хотят жениться и рожать детей. Все это похоже на правду.



Артём Шорохов

Стаж в журнале: over 9000 лет
Любимые игры:
Battle City, Xonix, Mortal Kombat II

МК-лихорадка набирает обороты! Написав по результатам двухдневного файтинг-марафона статью для «СИ», поддался души прекрасному порыву, и дуэтом с Денисом «SpaceMan» Никишиным заделал ещё и видеоподкаст (ищите на канале **curiousloli** или по прямой ссылке tinyurl.com/5tjb893). Публика требует продолжения банкета, и я, кажется, вовсе не против. Главное – найти время, ведь так много хочется успеть. А тут ещё и публичное демо...



Святослав Торик

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Содержание рубрики Retroactive

Судя по косвенным признакам, Microsoft нанимает инженеров для работы над следующим поколением Xbox. От концепта до серии пройдет никак не меньше двух лет, но уже сейчас меня интересуют два вопроса: во сколько раз возрастет стоимость разработки игр (чем выше возможности консоли, тем больше труда потребуется для соответствия качеству) и как именно будут называть новое поколение? Next-next-gen?





Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Metroid Prime, Final Fantasy XII

В этом номере наконец-то должен быть опубликован обзор Deadly Premonition – игры, которую обязательно надо было на что-то номинировать в итогах прошлого года; жаль только, что она до нас добралась так поздно. На удивление многим понравилась моя колонка из предыдущего номера; иронично то, что она была как-то не очень авторской. В этот раз – наоборот. Прошу извинить, что в очередной раз про Square Enix.



Валерий Корнеев

Стаж в журнале: 6 лет
Любимые игры:
Ico, No More Heroes

Обещанный в прошлый раз плавный перезапуск рубрики «Банзай!» удивляет степенью своей плавности всех вокруг, включая меня самого, – этот номер «СИ» опять обходится без «японской поп-культуры глазами энтузиастов». Зато я прошел Killzone 3 в «двумерном режиме» (так на коробке написано, хотя игра, конечно, целиком трехмерная) и чуть не слег с мигренью от режима стереоскопического.

Содержание

Игры как искусство

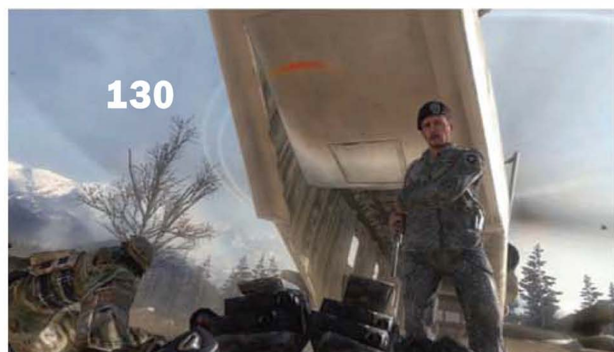
ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



СОДЕРЖАНИЕ

СТРАНА ИГР

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ







3D-монитор и 3D-очки
3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision.



Телевизор
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.

ТЕМА НОМЕРА



СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ С 28 АПРЕЛЯ.
АНОНС ВЫ НАЙДЕТЕ НА GAMELAND.RU.



› Новости: у всех на устах

Activision затягивает ремни

Не успел выйти номер «СИ» со спецом про ритм-игры, в котором обсуждалось падение интереса публики к Guitar Hero и похожим продуктам, как Activision вынесла известнейшему сериалу приговор. Готовящаяся к выходу в этом году часть отменена, а подразделение компании, занимавшееся созданием музыкальных игр, распущено. Vicarious Vision, разрабатывавшая Guitar Hero, рассталась с полусотней сотрудников; 7 Studios, приобретенная Activision для работы над DJ Hero, закрыта; Freestyle Games, также участвовавшая в создании симуляторов ди-джея, рапортует, что относительно ее будущего пока что никаких решений принято не было.
Также Activision объявила о прекращении работ над фриплей-шутером True Crime: Hong Kong. Не стоит ждать и новую игру про скейтбордиста Тони Хоука – по крайней мере, в этом году.
В Activision проходят массовые увольнения: компания сократила 7% своих сотрудников, то есть, порядка 500 человек остались без работы. Среди них – разработчики из студии Bizarre Creations, которую многие знают по сериалу Project Gotham Racing. Activision, недовольная продажами Blur и 007: Blood Stone, какое-то время искала покупателя для студии, а не найдя, закрыла ее.
Цель всей этой реструктуризации – концентрация сил на более перспективных IP. Таких, как Call of Duty.



Илья Ченцов: Надеюсь, люди скоро устанут от WoW и CoD, и Activision схлопнется. Жаль только, что Бобби Котик наверняка придумал способ выйти из этой ситуации, не продав последние штаны.



Святослав Торик: Есть такой способ. Bungie Studios называется.



Сергей Цилюрик: Мне тоже очень хотелось бы на это надеяться, но все идет к обратному. Тут ведь созданная Treyarch часть CoD по продажам бьет работу всеобщей любимицы Infinity Ward, и Котик, кажется, давно уже понял, что люди купят что угодно под названием Call of Duty. Лично я, кстати, давно уже зарекся покупать хоть что-либо, выпускаемое Activision. В принципе.



Константин Говорун: Особенно обидно за Bizarre. Я помню студию еще по Metropolis Street Racer для Dreamcast. Да и с Project Gotham Racing все было хорошо. Это значит, что проблема не в разработчиках, а в продюсировании. Им заказывали игры с изначально неудачной концепцией (Blur) или очевидно недофинансированные (007: Blood Stone).



Артём Шорохов: У Blur с концепцией в целом и геймплеем в частности всё более чем хорошо – это очень живая, интересная, классно исполненная аркадная гонка, подменяющая и в чём-то превосходящая WipeOut и Mario Kart. Беда в том, что она выглядит довольно блёкло (недофинансирование?) и, насколько я помню, весьма вяло продвигалась издателем. Если вообще продвигалась.



Святослав Торик: A United Front Games (которые делали True Crime: Hong Kong) честно признались, что не вытянули по соответствию качества.



Сергей Цилюрик: В свете смерти Guitar Hero еще хочется вспомнить про Rock Band, последний выпуск которой тоже продался не ахти. В конце прошлого года Viacom (которая MTV Games) решила продать Harmonix (еще до успеха Dance Central), а та в итоге привлекла инвесторов и выкупила сама себя. То есть, сейчас Harmonix – независимый разработчик с правами на Dance Central и Rock Band, намеренный и дальше поддерживать свои сериалы и встретить с распростертыми объятьями оставшихся фанатов Guitar Hero. То есть, будущее для любителей симуляторов рок-групп не такое уж и блеклое.



EA: «У нас лучшие IP в индустрии!»

Пока Activision, хвастаясь первым местом среди игровых издательств в Америке и Европе, проводит масштабные сокращения штата, босс Electronic Arts Джонн Риччительло анализирует прошлое и настоящее своей компании. «Семь лет назад мы были лидером, – говорит он. – Но наши IP потеряли вес, стоимость разработки возросла, и мы не сумели вовремя среагировать на бум «цифры». Переломный момент, по словам Риччительло, произошел вскоре после смены поколения консолей: у EA тогда «просто не было портфолио». С тех пор, однако, компания исправилась, у нее появился ряд сильных IP – в первую очередь проектов Bioware. Dead Space в их список Риччительло заносить пока не торопится – дескать, чтобы продать 5 млн копий, потребуется Dead Space 3 (это, наверное, можно считать официальным анонсом третьей части сериала – впрочем, в ней вряд ли кто-нибудь сомневался).

Риччительло отметил, что EA ударными темпами развивается в направлении цифровой дистрибуции, а микротранзакции становятся самой перспективной моделью монетизации: «Людям нравится платить за игры. Сперва поиграй, потом заплати – эта модель современного геймера очень прельщает». Теперь, благодаря системе Online Pass и DLC, игры продолжают приносит прибыль и после релиза.

Move и Kinect глава EA считает «периферийными» по отношению к основному рынку – дескать, новые средства ввода будут востребованы преимущественно в рамках отдельных жанров, не пользующихся слишком большой популярностью – мол, стратегии, шутеры и RPG с поддержкой этих устройств вряд ли появятся.

Особые надежды Риччительло, бывший игрок в WoW, возлагает на Star Wars: The Old Republic. Она ведь вместо того, чтобы пытаться переплюнуть своего главного конкурента в том же сеттинге, предоставит игрокам знакомые фэнтезийные штампы в обертке НФ – да еще и в рамках любимой многими вселенной. «Мы думаем, тут инновации – в самый раз», – заявил Риччительло, выразив уверенность, что игроки захотят сменить обычные мечи на световые.



Святослав Торик: «Просто не было портфолио»? Вы меня извините, но на фоне тридцатилетней истории существования компании, в разные периоды прогремевшей совершенно разными релизами, это звучит просто кощунственно. Проблема EA не в создании новых мощных IP, а в нежелании массово восстанавливать и вкладываться в уже имеющиеся, а также в откровенное убийство отдельно взятых брендов – C&C и Burnout тому примеры.



Сергей Цилюрик: Если уж об убийстве говорить, то мне сразу вспоминается EA из 90-х, которая тогда была как Activision сейчас – скупала студии, запарывала их IP, закрывала студии, реорганизуя сотрудников в безымянные внутренние подразделения. Origin и Ultima, Bullfrog и Syndicate (хотя его, вроде как, собрались-таки воскрешать), Westwood и Dune, Maxis и SimCity.

А что с C&C? Мне казалось, что его те же бывшие вествудовцы тянули до последнего времени. Я не очень следил, правда. Риччительло, помнится, сам критиковал стратегию «купить и ассимилировать», и сейчас вот, как видно, идет по обратному пути, давая имена ранее безликим внутренним студиям вроде Visceral Games и Danger Close.





Константин Говорун: Раньше у EA действительно было мало сильных брендов. Компания сидела на доходах от Need for Speed, The Sims и FIFA. В этом поколении EA вложилась в новые IP и имиджевые проекты, вроде Spore и Mirror's Edge. Часть из них и вправду выстрелила. То есть, и раньше IP были, но сейчас их больше, плюс есть полно имиджевых проектов по программе EA Partners. Один из новейших примеров – Shadows of the Damned от Grasshopper. **СИ**



Индустрия: чирик-чирик

Маленькие мысли больших людей



@Harada_TEKKEN
Кацухиро Харада
Отец Tekken

Почти все FPS (Battlefield и т.д.), Diablo, EQ, WoW и многое другое! **RT** @BarakasObama Вы PC-шник?! Респект! Ваши любимые игры на PC?

Меня уже давно беспокоит, что страницы «Википедии» про Tekken и про персонажей кишат ошибками и неточностями. Но что делать? Как ни редактируй, скрытно или «официально», там всё равно же возникнут подозрения в правдивости источников… Вот беда.

Ээ! Не надо! Сейчас ответственный момент! Ты ведь опять хочешь всё разнести?! **RT** @Yoshi_OnoChin Oo, так, я тут напился и хочу вам помочь… Вы ведь на 8-ом этаже? Уже иду!~ ♪~(´ε´)
RT Debugging now!



Да, буду. Вот сегодня как раз футболку одел. **RT** @isana100z Будете ли вы играть в Marvel vs Capcom 3?



Фанарт от зарубежных поклонников! **RT** @jackller: Кто здесь самый главный террорист?

Спасибо, что отпраздновали 40 миллионов проданных копий Tekken -_-;; Это вы ведь так праздновали, да? http://on.fb.me/eb2zLE (фото) + http://on.fb.me/e3GRH4 (видео)

LOL **RT** @adi_prut @Yoshi_OnoChin @Harada_TEKKEN Смотри, чё я нашёл :D



@Yoshi_OnoChin ОХОСПАДЕ!!!!!!!!!!!!!! http://on.fb.me/e3GRH4 (видео)

А зачем ты надел эти штуки? **RT** @Yoshi_OnoChin: Нанесу визит вежливости в NamcoBandaiAmerica!





@Kojima_Hideo
Хидео Кодзима
Отец Metal Gear

Трейлер Dead Island просто восхитителен! Никогда раньше не видел таких атмосферных зомби. Это инновационный подход. Семья и зомби. И время идёт вспять. Но как будет выглядеть сама игра?

Фух, закончилось. Сегодня с самого утра – лекции и мастер-классы. Что из изученного сегодня включить в игру? Как? Или просто оставить как справочную информацию? Вот об это мы будем в ближайшее время ломать голову.

Правил сценарий в перерывах между инструктажем военных. Извините. Давайте соблюдать дедлайны.

Metal Gear Solid: Peace Walker переиздан в серии PSP the Best. В продаже с 24.02. Цены: UMD – $30, DL – $25.

Превозмогая головную боль, по просьбе детей собрал вот это. Всего 44 куска, а убил на это целый час.



Скопилось слишком много справочных материалов (иллюстрации, книги) по проекту. Думал сегодня с этим всем разобраться, но в итоге поддался соблазнам. Надо будет как-нибудь запретить себе отвлекаться на хобби – фильмы и книги. Раньше у меня получалось себя ограничивать. Раньше я мог заставить себя работать круглосуточно.

Вернул персонажа, концепт которого ранее отверг. Чувствую себя хорошо.

В феврале шоу украли два главных весельчака игровой индустрии (кто-то скажет «клоуна» и будет, в сущности, прав) – Кацухиро Харада и Ёсинори Оно, продолжающие разыгрывать друг друга и окружающих. Чего только стоит напряжённый гангстерский триллер о том, как босс преступного мира (Оно), предварительно нагрузившись саке, отправился в офис конкурирующей корпорации, чтобы разгромить вражеского босса (Харада) и украсть рабочую версию Tekken TAG Tournament 2! На сей раз в дело пошла тяжёлая артилерия – не только фото, но и видео, и постановочные сценки, и даже фотомонтаж... К сожалению, чтобы пересказать всю эту историю целиком, двух страниц рубрики попросту не хватит (а уж как тяжко пришлось Твиттеру с его 140 знаками!), но краткий пересказ событий (внизу-слева) и драматический финал (по прямой направо) – перед вами, наслаждайтесь.

Фото месяца



@Harada_TEKKEN: @Yoshi_OnoChin в моём офисе! Пытается стащить свежий билд нашей TAG2!



@Kaz_Yamauchi
Кадзунори Ямаути
Отец Gran Turismo

Рад это слышать. Только не понимаю, почему я обязательно должен говорить о машинах и играх? Давайте я лучше поговорю про жизнь! **RT** @manablog: @Kaz_Yamauchi После того, как я всем рассказал, что вы появитесь в программе LOVECARS!TV!, у нас тут все ждут этой передачи. И вообще это большое событие.

Ого, в четыре-то года... **RT** @play3man: @Kaz_Yamauchi Мой четырёхлетний брат играет в GT5 http://bit.ly/gK0S8I

7 часов. Если меньше, то я себя потом неважно чувствую, а больше этого я просто не могу спать. **RT** @spaneryus: @Kaz_Yamauchi Спасибо, что потратили ночь на ответы. Вопрос совсем не про машины: сколько вы обычно спите?

Ну, во всех – это нереально. Если говорить только об авто, поступивших в свободную продажу с 2001-го года и позже, то да, вроде, на всех. **RT** @007tamachan: @Kaz_Yamauchi Вы ездили на всех машинах, присутствующих в GT5?

Вплоть до GT4 я чем-то подобным занимался, т.к. не хотел никому проигрывать. Но что-то в последнее время я на это забил. Надо потренироваться...
RT @prostig: @Kaz_Yamauchi Я не прочь бы погоняться в GT5 с вами. Вы по этому поводу, случаем, ничего не замышляете?

Ну, это вряд ли. Машину просто так не соберёшь. Если я со своими знаниями и опытом за это возьмусь, наверняка какая-нибудь развалюха получится.
RT @ex08tkhr: @Kaz_Yamauchi Если бы вы могли сделать свой собственный автомобиль, какую машину вы бы собрали?



@fumito_ueda
Фумито Уэда
отец Ico

Вот компьютер завис во время работы. Мне кажется, бог меня проверяет: «Если ты такой профессионал, то ты сможешь всё восстановить или даже сделать лучше». По крайней мере, мне так кажется. Или, скорее, я не мог так не подумать.

Все вокруг только о 3DS и говорят, а я вот себе Catherine купил. Кстати, в том магазине все 3DS распродали.

Добрый вечер, приятно познакомиться. Я тоже вас зафолловил. Было бы здорово где-нибудь встретиться.
RT @ayabekaz: Добрый вечер, Уэда-сан. Меня зовут Нацуно Аябэ. С недавних пор читаю вас. Я большой фан Ico.

Читаю давно собиравшую пыль на полке «Почему не любят японские машины» Татибана Кейки.

В трейлере Little Big Planet 2 внезапно присутствует Wanda and the Colossus! http://bit.ly/eo22in Ванда пользуется успехом...



@shinji_mikami:
Синдзи Миками
Отец Resident Evil

Может быть, мы с вами являемся психологическими аллергиками? У меня такое ощущение, что на какую-нибудь мелкую неудачу я всегда реагирую (в крайней форме) приступом радости и веселья...



@AkiraYamaoka
Акира Ямаока
Продюсер Silent Hill

Счастливого пути! **RT** @suda_51: Аэропорт Нарита. Вылетаю в Лос-Анжелес.

Почему-то очень хорошо расслабляюсь, послушав с утреца Machine Gun Etiquette.

Пффф! Целый час вместе с местным пареньком и каким-то мужиком толкали в горку застрявшее в снегу такси. Вот именно из-за таких неожиданностей я и хожу в качалку. Эй, токийский снег! Ты меня недооценил!

Отличный трибьют-альбом мне!



Умер Гэри Мур. Он оставил после себя много песен, но это заставило меня задуматься о том, как мало успевает человек совершить за свою жизнь. Мне кажется, что если бы он был жив, он бы написал ещё 5000 песен уровня Parisienne Walkways. Но такая песня у него всего одна. Как мало...

благодаря!!!*
* – Да-да, именно на русском – Прим. Ред.

Наконец-то мы с тобой стали ровесниками! **RT** @t_kimura: Эй! Happy Birthday!!



@therealcliffyb
Клифф Блежински
Отец Gears of War

Dead Space 2 – это не survival horror, и даже не action horror. Это Blockbuster Horror.

Когда уже кто-нибудь сделает социальную игру про управление виртуальным бизнесом Китая по голдфармингу в «Варкрафте»?



@nakayuji
Юдзи Нака
Отец Соника

Впервые в жизни сходил на традиционный тайский массаж. Очень понравилось, особенно когда тебя растягивают. Запало в душу. Кажется, они работают до четырёх утра, постараюсь после работы наведываться.

Соник с качающейся головой – GET. Купил в Kiddy Land на Синдзюку. Если честно, впервые вижу игрушечного Соника с качающейся головой.



Mortal Kombat

PS3
XBOX 360


Артём Шорохов

Подробно о Mortal Kombat «Страна Игр» рассказывала в октябре, в №17(314).

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting
Зарубежный издатель:
Warner Bros.
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
NetherRealm Studios
Страна происхождения:
США, Чикаго
Мультиплеер:
local/online.vs
(до 4 в бою, до 8 в лобби)

ДАТА ВЫХОДА
21.04.2011

Завидую я вам. У вас в руках апрельский номер, а значит, наступили уже тёплые деньки, и на носу релиз нового Mortal Kombat. Того самого, «правильного». В «Стране Игр» же тем временем морозный февраль и любезное приглашение от «1С-СофтКлаб» опробовать всего лишь расширенное пресс-демо. Конечно, я не мог его не принять и провёл за игрой в общей сложности около девяти часов. А помогали мне набираться впечатлений Александр Устинов и Юрий Левандовский, их мнения вы также найдёте в глубине статьи.

Представленное нам демо с дюжиной персонажей и девятью аренами на борту содержало помимо обучающего режима один Battle Plan (теперь он называется Ladder) для сражений с компьютерными противниками, а также VS-режимы – одиночный и парный. Одолев нехитрую «тренировку», в которой не нашлось места ни обучению джаглам, ни «свободным урокам», где можно было бы вдоволь поэкспериментировать, мы более-менее освоились с управлением и посвятили большую часть времени обоим VS-режимам, стремясь как следует прочувствовать игру «на себе».

И первое, на что обращаешь внимание после заметно похорошевшей графики, – вновь изменившаяся раскладка



Это не спецприём Скорпиона, а всего лишь одно из движений style-комбо. Сами такие комбинации, в отличие от джаглов, не требуют обязательного контакта с противником и могут быть выполнены с места.

В КАКОМ-ТО СМЫСЛЕ НОВЫЙ МК ТЕМ И ХОРОШ, ЧТО НЕТ В НЁМ НИ ОДНОЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СВЕЖЕЙ ПРИДУМКИ, НО СОБРАНЫ И ОСМЫСЛЕНЫ ТЕ ГЕЙМПЛЕЙНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ, ЧТО УЖЕ НЕ РАЗ БЫЛИ ОБКАТАНЫ В СОСТОЯВШИХСЯ ФАЙТИНГАХ.

клавиш. На этот раз наиболее комфортна она будет для тех, кто играет в Tekken: удары руками (верхние лицевые кнопки) и ногами (нижние) разделяются на «передние» (front, более быстрые) и «задние» (rear, более сильные) – не бог весть какое изменение, но оно возвращает в управление логичность и предсказуемость. Вернулись на свои законные места и знаменитые апперкоты и подсечки. На шифтах – кнопки блока, броска, вызова помощника и почему-то смены стойки, которая не влияет ни на что, кроме положения персонажа на арене. Все шифты для удобства тех, кто предпочитает играть на стике, дублируются двойными нажатиями основных кнопок – так, например, за бросок отвечают нажатые вместе кнопки передних ударов: X+A для Xbox 360 или «квадрат» + «крест» для PS3. Такая забота о пользователе сразу настраивает на нужный лад: нынешняя игра старается быть максимально дружелюбной к новичку. Например, здесь намеренно упрощён ввод любых команд: подавляющее большинство всех спецударов – а их от пяти до восьми на персонажа – выполняется лишь парой «стрелок» и кнопкой. Больше не надо воевать с геймпадом и отказываться от Кунг Лао или Рептайла только потому, что их приёмы выполняются сложнее, чем у других. Стоит добавить ещё одну кнопку (конкретно – кнопку блока) к любой из этих комбинаций, и вместо обычной спецатаки получится усиленная (enhanced move в терминологии игры) – с каким-либо дополнительным свойством, обычно помогающим на джаглах. За неё придётся уплатить одним делением специальной шкалы super bar. Два потратит противник, если надумает прервать вашу комбинацию комбобрейкером («вперёд» + «блок»). Наконец, все три деления позволяют запустить – одновременным нажатием двух шифтов – самый мощный приём, X-ray move.

Как видите, всё предельно просто, можно просто сесть и начать играть, не разбираясь в боевой системе вовсе. На фоне того же Marvel vs. Capcom 3 новый Mortal Kombat выглядит файтингом «обычным» и «понятным». В него легко влиться, за пару минут освоившись с управлением и отыскав несколько полезных приёмов, вспоминая детство, проведённое за МК II: просто, понятно и полностью прозрачно. Следующие шаги – попытка управлять сразу парой бойцов, по ходу схватки переключаясь

Внизу: Так сразу и не скажешь, но базовые модели бойцов (а значит, и их хитбоксы) – совершенно одинаковы, и различаются персонажи, по сути, лишь полом, головами и одеждой.

В опробованном нами билде присутствовали следующие персонажи: Скорпион, Милена, Рептайл, Саб-Зиро, Кунг Лао, Джонни Кейдж, Найтвулф, Сектор, Соня Блейд, Сайрекс, Китана и Джакс (ровно дюжина, как в МК II). Тем временем разработчики прямо или косвенно уже подтвердили играбельных Синдел, Лю Канга, Кэно, Страйкера, Нуба Сэйбота, Эрмака, Бараку и Джейд. В том или ином виде в игре предстанут также Рэйден, Куан Чи и Кабал (о нём мы узнали из отчёта австралийского цензурного комитета), и это уже 23 портрета на экране выбора, пока демонстрирующем 26 посадочных мест. На момент подготовки статьи неясна судьба лишь троих – Шивы, Смоука и Рэйна, зато мы твёрдо знаем, что в качестве боссов выступят, как минимум, четырёхрукий шоканский принц Горо и император Внешнего мира Шао Кан. И не забудьте про Кратоса, эксклюзивного «гостя» PlayStation3.




Пробовать enhanced-атаки очень интересно – так и подмывает поскорее узнать, как именно «улучшили» с детства знакомые приёмы!

между ними, и желание освоиться с усиленными приёмами, которые позже обязательно захочется не просто запускать в сторону противника наудачу, но использовать безотказно, с гарантией – шкала всё-таки не резиновая. Если так, значит, пришла пора копнуть чуть глубже и сконструировать какой-нибудь нехитрый джагл, обычно начинающийся с лаунчера или джагл-стартера, продолжающийся стайл-комбой и заканчивающийся enhanced-спешлом или X-ray приёмом. Причём все эти заковыристые слова вовсе не нужно знать, чтобы додуматься до того, чтобы сперва поймать противника на скорпионий гарпун (джагл-стартер), а затем вместо любимого с детства апперкота выполнить гарантированный X-ray на 38% жизни (комбо-финишер). Природное геймерское любопытство просто-таки заставит попытаться изобрести «что-нибудь похожее» и для других бойцов, а затем – придумать, как такое комбо расширить.

На инвалидность с чистой совестью

Несколько слов хочется сказать и хвалёной системе повреждений. Действительно, игра различает, в какую часть тела был нанесён удар и насколько этот удар был силён, честно выводя синяки, рассечения и разрывы одежды на руки, ноги, торс и головы бойцов независимо друг от друга. Другое дело, что внешний вид повреждений по-прежнему жёстко заскриптован, и бой от боя приходится наблюдать одну и ту же рану на левом плече Джонни Кейджа, вываливающийся правый глаз Кунг Лао и жутковатый фингал на смущённом личике Китаны. Меж тем своей и чужой кровью тела соперников покрываются абсолютно честно, что порой заставляет расхохотаться при виде победителя, с ног до головы перемазанного красным, зелёным и синим, будто не дрался он только что с Рептайлом и Сектором, а вёл уроки рисования в дурдоме.
Так или иначе, кому-то вся эта система повреждений обязательно встанет поперёк горла, и потому очень надеюсь, что в финальной версии игры появится возможность её отключения.





Киборги в новом Mortal Kombat различаются весьма существенно – как методами ведения боя, так и дизайном, и даже «особенностями конструкции».

Боевая система. Экспресс-курс со словарём

В арсенале каждого персонажа МК помимо базовых ударов и бросков (обычный и возвратный, прерываются кнопками front punch и front kick соответственно) есть также style moves – набор «именных» ударов, выполняющихся с какой-либо из стрелок направления; к ним же причислены давно знакомые апперкот («вниз» + rear punch) и подсечка («назад» + rear kick); у некоторых персонажей среди них можно отыскать лаунчер – удар, подбрасывающий противника в воздух. Вдобавок в мувлисте каждого героя имеется несколько несложных style-комбо на три-четыре удара – в дальнейшем они понадобятся для конструирования джаглов.

Также понадобятся обычные и усиленные (enhanced) спецприёмы, именуемые special moves. У всякого обычного приёма есть свой усиленный «двойник», обладающий каким-либо дополнительным свойством – повышенным уроном, увеличенным количеством ударов и т.д. Комбинация для его выполнения остаётся той же, достаточно лишь добавить кнопку блока и потратить одно деление шкалы super bar (шкала традиционно набирается при получении и нанесении повреждений). Эти приёмы – основа любого хорошего джагла – особого вида комбо, который предполагает «жонглирование» подброшенным в воздух обездвиженным противником.

Лучшее подспорье в конструировании хорошего джагла – напарник, которого можно вызвать на подмогу. Сама по себе смена бойцов (LB/L1) не расходует шкалу, но появление помощника, исполняющего enhanced-приём (так называемая tag-attack), обойдётся в одно деление. Tag attacks различаются пассивные, когда напарник бьёт от края экрана и вновь уходит из боя, и активные, когда он заступает с enhanced-приёмом на смену вызвавшему его бойцу. При должном умении все три варианта значительно улучшают и удлиняют джагл-комбинацию.

Последний и наиболее зрелищный элемент боевой системы МК – так называемые X-ray moves, способные лишить вашего противника до трети здоровья. Приёмы эти всегда выполняются простым нажатием двух шифтов (LT/L2 + RT/R2) и расходуют всю шкалу super bar целиком, на манер Ultra-приёмов Street Fighter IV. При этом у разных персонажей – разные условия выполнения X-ray. Подобное мы уже видели в файтинг-сериале Garouden Breakblow и всё том же Street Fighter IV. Есть приёмы, условием выполнения которых является удар по хитбоксу противника (Скорпион, Милена), от них защитит обычный блок. Есть броски, требующие быть в непосредственной близости от противника (Джакс). Есть даже контратаки, срабатывающие лишь в ответ на встречный удар (Джонни Кейдж). От любого X-ray можно увернуться, оставив нападающего с носом и безрезультатно опустошённой шкалой, поэтому выполнять эти приёмы (как, впрочем, и enhanced moves) лучше всего «на гарантии» – например, как часть комбо. Если, конечно, позволяют условия. Иначе – учитесь подлавливать соперника, создавая такие ситуации, в которых он поведёт себя так, как вам того и нужно.

Не так давно было объявлено, что в игре появятся ещё и парные tag-приёмы (и, возможно, даже tag-fatality), но в нашей версии их, к сожалению, обнаружено не было.

Коварная Милена

Нельзя не рассказать о том, как в отдельных случаях разработчики ухитряются совмещать разнородные приёмы. Так, нам очень понравилась привычка кровожадной Милены не только вонзать сай в ключицу жертвы (один из style-приёмов: «назад» + rear punch), но и пользоваться им в дальнейшем по ходу боя. Если кинжал уже в теле противника, во время всякого special-захвата («назад», «вперёд» + rear punch) напрыгнувшая на жертву Милена взамен обычного своего приёма вытащит клинок, пырнёт им несчастного несколько раз и вонзит обратно – до следующего раза.



Полностью отказавшись от третьего измерения в геймплее, МК вернул спецприёмам былую мощь. Контролировать воздух фаерболами – снова хорошая, действенная тактика.

ЧЕТЫРЕ СПОСОБА НАЧАТЬ КОМБО:

Обездвиживающий спецприём (гарпун, лёд, сеть и т.д.).
Лаунчер (style-удар или спецприём).
Style-комбо с джагл-стартером.
Удар рукой в прыжке.

ОДИН СПОСОБ ЕГО ПРЕРВАТЬ:

В любой момент комбинацию противника можно «перебить», нажав «вперёд» + «блок» и заплатив за это двумя делениями шкалы super bar.

PS3
XBOX 360



Новый Mortal Kombat так и хочется назвать «МК3 на стероидах»: всё понятно, всё знакомо, при этом – быстрее, красивее и с россыпью новых придумок. Если вы пропустили последние пятнадцать лет жизни сериала, разочаровавшись в его трёхмерных представителях или вовсе позабыв о файтингах, знайте: нынешний Mortal Kombat делался специально для вас – он бессовестно паразитирует на ностальгии по детству, но делает это очень красиво и даже самозабвенно.

Между прочим, говоря о возвращении к двухмерности и старой, «плоской» идеологии, авторы немало лукавят. Возвращение это состоялось ещё два года назад, с выпуском никем как будто не замеченного Mortal Kombat vs DC Universe. А ведь именно его надлежит считать черновиком и идейным предвестником нынешнего «перезапуска» сериала. Если искать подходящую аналогию, вот она: MKvsDCU – как МК II: всё придумано и ладно исполнено, но незатейливо, простецки, топорно. Новый МК рядом с ним – словно МК3: то же самое, но быстрее, больше и лучше, пусть и не сработано с нуля. Здесь окончательно упразднены нагромождённые за последние годы элементы, а взамен представлена более интересная, разнообразная и гибкая система, в первую очередь вызывающая в памяти Street Fighter IV. Между прочим, вполне себе комплимент.

Вверху: Как и в MKvsDCU здесь можно выбрать направление броска. Простое нажатие кнопки – и противник полетит вперёд, с зажатой стрелкой «назад» – отправится за спину.

Тем не менее, при всём своём нынешнем лоске, плавности и бросающейся в глаза «породистости», Mortal Kombat по-прежнему остаётся всё тем же американским файтингом, который во многих аспектах проигрывает японским аналогам, взамен предлагая артистичную жестокость да культовых персонажей. Что, впрочем, не так уж и мало, учитывая, *насколько* удалось сократить отставание от лидеров. Вдобавок у нового МК есть одно немаловажное достоинство: в него можно начать играть «с нуля» и при этом действительно получать удовольствие, при должной заинтересованности незаметно для себя самого погружаясь в глубины боевой системы. К сожалению, у большинства «номерных» турнирных файтингов сегодня чрезмерно завышен порог входа, и это отпугивает новичков. Так что при желании можно углядеть в возвращении Mortal Kombat удобную тропинку в мир файтингов как жанра. И быть может, чем чёрт не шутит, ему ещё скажут спасибо будущие чемпионы Tekken и Street Fighter. **СИ**

MORTAL KOMBAT БЕССОВЕСТНО ПАРАЗИТИРУЕТ НА НОСТАЛЬГИИ ПО ДЕТСТВУ, НО ДЕЛАЕТ ЭТО ОЧЕНЬ КРАСИВО И ДАЖЕ КАК-ТО САМОЗАБВЕННО.

Ложка дёгтя

И всё таки наш демотест не был бы справедливым, не упомяни мы о том плохом, что обнаружили в игре помимо мелких ошибок билда, собранного на основе версии, далёкой от финальной. И в первую очередь речь пойдёт об анимации. Причём не той, которая измеряется в кадрах в секунду и является демонстрацией плавности картинки, но о той, что должна радовать глаз игрока артистизмом и изяществом движений любимых с детства персонажей. Перво-наперво, в нынешней игре по-прежнему заметны «грехи отцов»: отрывистость движений, неестественные «кукольные» позы во время исполнения некоторых приёмов, недостаток переходных фаз. Всё ещё чрезвычайно трудно поверить, что аниматоры Mortal Kombat использовали захват реальных движений при помощи технологии mocap, а не выстраивали каждый кадр вручную в редакторе, в результате чего бойцы напоминают пластмассовые экшн-фигурки с ограниченной суставной подвижностью. И пускай в подобной «марионеточной» стилистике a-la Virtua Fighter, безусловно, есть своё очарование, от Mortal Kombat (в прошлом – рупора игрового фотореализма), все подсознательно ждут максимальной естественности, натуральности движений, настоящей хореографии боевых искусств, которой в нынешнее время могут похвастать лишь файтинги от Namco – да и то с известной долей оговорок. Тем не менее, даже в этом аспекте новый МК отличается от старого примерно как Tekken 5 отличается от Tekken 4: всё, вроде бы, то же самое, но на деле – гораздо лучше.

В самом же геймплее заметно раздражает тот факт, что игра неустанно провоцирует потешные «войны вприсядку» (главный источник глупой анимации) – во всяком случае, в текущем билде и на текущем уровне мастерства, «верхнем слое», как сказали бы разработчики. Выковырять из нижнего блока возможно лишь особым style-ударом с определённым свойством (и удар это ещё нужно найти методом проб и ошибок), да и поможет он далеко не всегда, ведь противник тем временем уже изводит тебя низкими тычками, высматривая удобный момент для апперкота, и вынуждает в конце концов занять ту же позицию. А уж выйти без потерь из обоюдного нижнего блока не так-то и просто – риск получить несколько тычков (или один, но весьма болезненный удар «с продолжением») остаётся всегда.





КРОСС-МНЕНИЕ

Александр Устинов

Как выглядит:
Первый трехмерный МК, на который можно смотреть почти без слез. Количество идиотских анимаций сведено к минимуму, но, к сожалению, полностью они всё ещё не искоренены. Некоторые удары остались в плену у своих примитивных прототипов (вроде резкого срыва с места в подкат без какой-либо значимой анимации перехода) и весьма сильно режут глаз. С другой стороны, это уже почти не напоминает битвы скоморохов. X-ray выглядят здорово, повреждения на бойцах брутальны. Вот ещё бы отказался Бун от этого нарочито комиксного стиля и вернулся к реалистично выглядящим бойцам – и был бы более чем впечатляющий камбек.

Как играется:
Очень весело. Почти как «в те самые времена», только с классными джаглами. Tag-система оказалась очень уместной, хоть и ни разу не инновационной. На свалку отправились выбор стилей и оружие – туда им и дорога. Главное, что получаешь, играя в новый МК, – простое понятное удовольствие от брутальности и трэшевости, приправленной солидной дозой ностальгии. Не знаю, насколько игра окажется значимой для турнирных дисциплин... И, если честно, меня это совершенно не волнует. Развлечение в пятничный вечер с друзьями олдскульщиками – вот истинное назначение новой части Mortal Kombat.

Впечатление:
Пока сугубо положительное. Не идеальный «перезапуск и возвращение к корням», но все равно очень и очень хорошая попытка – уже не хочется, как прежде, тыкать в экран пальцем, громко смеяться и троллить. Конечно, определённая доля идиотизма никуда не делась, но по крайней мере игра держится теперь в рамках. Очень жаль, что в билде, который мы тестировали, были далеко не все бойцы и вдобавок не работали фаталити. Зато каждый свежий ролик попрежнему преподносит что-то действительно новое (мой нынешний фаворит – Нуб Сэйбот, руки чешутся опробовать его в деле). Играть в Mortal Kombat очень весело, и коль скоро это ещё один пришелец из прошлого, поймавший волну моды на ретро, очень хочется проводить за ним время, сражаясь с друзьями не по сети, а здесь и сейчас, на одном диване.

Артём Шорохов

Как выглядит:
Выглядит отлично. Хоть и не получается поначалу отделаться от наваждения «Ещё один трёхмерный МК», быстро приходится признать, что с графикой полный порядок: модели, освещение, текстуры, даже арт-дизайн – всё на достойной высоте. Неприятие возможно лишь на уровне стилистики и анимации. Тут уж ничего не попишешь: либо стерпится-слюбится, либо нет.
Особенно впечатляют арены: мало того, что красивы сами по себе и мгновенно вызывают в памяти старые двухмерные МК, так на многих вдобавок разыгрываются целые мини-сюжеты.

Как играется:
Бойцы и впрямь ощущаются поразному. Личный пример: из пары киборгов я быстро выбрал «более сложного» Сайрекса и какое-то время весьма успешно гонял по арене своих оппонентов. В то же время играть за Сектора, любимца Михаила Разумкина, бывшего главреда «СИ», получалось не особенно, он… другой. То же можно сказать и о прочих героях. Стремительная Милена, контролирующая воздух Китана, коварный Джонни Кейдж, супермен ближнего боя Джакс – все они со своими изюминками в тактике и манере боя. И дело тут не только в сумме «коронок», но и в джагл-стартерах, в наборе комбо, способах исполнения X-ray атак… И каждым действительно хочется научиться играть.

Впечатление:
«МК3 на стероидах». Даже притом, что эстетически новая игра куда больше напоминает МК II. Конечно, хотелось бы, чтобы всё оказалось ещё лучше, ещё краше, ещё интереснее. Конечно, стоит укорить разработчиков за то и за это. Но в целом очень похоже на то, что поклонники Mortal Kombat получили наконец ту самую игру, которую ждут вот уже пятнадцать лет. «Тот самый Mortal Kombat» – и этим всё сказано.
В том числе и для тех, кто услышит за этими словами нечто в духе «Чуда не случилось, фавориты жанра могут спать спокойно». И если за боевую механику и внешний вид игры душа уже не болит (хочется лишь, чтобы к релизу успели исправить как можно больше досадных несуразиц), то за сюжетное прохождение и удобный онлайн-режим в надежде скрещиваю пальцы.

Юрий Левандовский

Как выглядит:
Новый МК, наконец-то, стал красивым, и, главное, непохожим на все современные 2D-файтинги с трёхмерным движком. Здесь нет слепящих вспышек каждые две секунды, развесёлых цветов и летающих по экрану спайдерменов, и это здорово! Да, здесь местами очень странная анимация, а персонажи всё ещё похожи на отлично смоделированных кукол, но всё это не делает новый Mortal Kombat плохой игрой. А за местные арены и отменное освещение я готов прямо сейчас добавить пригоршню баллов сверху – сделано всё просто на загляденье.

Как играется:
Отлично. Вот, правда, есть ощущение, что тебе дали старый добрый Mortal Kombat II, в который добавили много новых классных фишек, убрав предварительно все те несуразности, что копились с четвёртой части. Может быть, здесь всё не так выверено и сбалансировано, как в боготворимом всеми Street Fighter IV (это ещё предстоит выяснить), но, поверьте, для посиделок с друзьями лучше игры не придумать; настолько здесь всё брутально и одновременно весело, что часы пролетают незаметно. И ведь боевая система и впрямь весьма продуманна и интересна. Усиленные удары, X-ray атаки, смена бойцов – всеё это вяжется, комбится и заставляет вникать в игру и изучать её.

Впечатление:
Даже в том состоянии, в котором мы сейчас видели Mortal Kombat, его уже хочется купить. И пускай злословят, мол, здесь ужасная анимация и карикатурные герои – пока есть на свете Super Street Fighter IV, вы не сможете убедить меня, что в Mortal Kombat «всё плохо». Всё здесь нормально, пусть и сделано в своём стиле. Это как старая и новая школа постановки схваток в китайских фильмах. Никто не скажет, что Брюс Ли плохо двигается в кадре, хотя выглядят его сцены сегодня зачастую до боли комично; та же история и с новым МК. Игра не для всех, и обязательно породит множество как положительных, так и отрицательных отзывов, но это и хорошо. Я свой выбор уже сделал: купить, нельзя пропустить.



The Witcher 2: Assassins of Kings

Недостатка в ролевых играх в этом сезоне как будто не ощущается, однако любителю настоящих фэнтези-RPG пока ловить как будто и нечего: «Готика» сдулась, Dragon Age окончательно превратилась в тактический симулятор волшебного спецназа, Risen 2 и The Elder Scrolls V маячат где-то в туманном будущем. Так что «Ведьмаку 2» нечего опасаться конкуренции. Впрочем, игра хороша не только в силу временного безрыбья: CD Projekt уже второй год демонстрируют её кусочек за кусочком, и кусочки эти аппетитны, как на подбор.



Илья Ченцов



Интервью, совмещенное с демонстрацией игры, было назначено на угро после большой презентации «Ведьмака 2». Вечеринка проходила в ресторане «Красная мельница», однако для нашей встречи мы выбрали более рабочую обстановку: офис «1С-Софтклаб». Когда я появился в комнате (уместно будет назвать её игровой: напротив дивана там стоял большой телевизор, к которому были подключены мощные колонки и Xbox 360), сотрудники компании-издателя расставляли вдоль стен, уже увешанных портретами Геральта, картонные плакаты с оскалившейся волчьей мордой, а мой собеседник Марек Зимак – дизайнер уровней, большой человек на проекте – запускал расшифровку содержимого диска, где находился вожделенный билд игры (софтклабовцы по секрету рассказали мне, что только сотрудники CD Projekt так берегут свои данные – что ж, и правильно делают!). Лицо Марека хранило на себе печать энтузиазма с тенью усталости – такое выражение обычно можно увидеть на лицах людей, которых вместо того, чтобы дать им заниматься любимой работой, заставляют рассказывать о ней снова и снова.

Пока игра дешифровалась и устанавливалась, я предложил Мареку приступить собственно к интервью, тем более что спросить я его хотел не о предстоящей демонстрации, а о том, что мучило меня ещё с тех времён, как «Ведьмак 2» был представлен на последнем «Игромире»:

– Помните ту сцену, в которой Геральт, убегая из подземелья, спасает мать убитого им хозяина замка?

Марек, конечно, помнил, но вы, дорогие читатели, можете и не знать, что на пути из темницы Геральт набредал на прикованную к стене обнажённую по пояс даму, которую мучает палач. Герой мог трусливо прошмыгнуть мимо, либо вступить в схватку с пыточных дел мастером и освободить пленницу.

– Скажите, почему она так молодо выглядит?

– Молодо, говорите? Ну, во-первых, мы предполагаем, что женщины в средние века рожали очень рано, так что если её сыну шестнадцать-восемнадцать лет, – а он очень юн, – то ей может быть тридцать с чем-то, так что и она довольно молода. Потом, мы просто хотели сделать её красивой – ну, вы знаете, как моделлеры обычно работают: предпочитают делать либо очень красивых, либо очень страшных тёток, – тут Марек усмехнулся.

– То есть у вас в игре страшных тёток нет?

– Есть, есть. Но мы считаем, что, даже если она и не первой свежести, то достаточно богата, чтобы следить за собой.

ДАТА ВЫХОДА
17.05.2011

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
CD Projekt (Центральная Европа)/ Atari (Северная Америка)
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
CD Projekt RED
Страна происхождения:
Польша
Мультиплеер:
нет

Справа: Этот босс, собранный из обломков щитов и доспехов павших воинов, иногда превращается в вихрь и бросается этими обломками в нашего героя.

Внизу: Мой собеседник Марек Зимак, дизайнер уровней «Ведьмака 2», человек редкостной выдержки.





– Возможно, не в этой ситуации.

– Ну-у, возможно.

Я на секунду задумался о том, предпочел бы я увидеть в подземелье замка обнажённой по пояс очень страшную тётку, а затем задал следующий вопрос:

– Итак, теперь Геральт гораздо более подвижен: может перепрыгивать препятствия и взбираться на лестницы. Стоит ли нам ждать какие-то «элементы платформера» или акробатические головоломки?

– Нет, мы считаем, что исследование мира не должно затруднять игрока. Мы просто хотим делать более интересные уровни, чтобы можно было куда-то залезть и потом спрыгнуть вниз – возможность такая есть, но платформенных головоломок, где надо действовать быстро или нажимать на нужную кнопку в нужный момент, не будет. Всё просто, как открывание двери. Большого тактического преимущества в бою от этих движений тоже не ждите.

– Кстати, о сражениях. На «Игромире» нам показывали поединок Геральта с огромным боссом посреди ещё большего сражения. Вопрос такой: насколько свободен герой в передвижениях в этой сцене?

– Речь, как я понял, о том квесте, что показывали после «побега из темницы». Это проклятое поле битвы, очень большая локация, там много разных интересных мест, и когда начинается бой с боссом, она доступна вам практически полностью, ну, или большая её часть. Свободы достаточно, вы можете выбрать, где драться с этим парнем. Он, вероятно, будет за вами гоняться, а его прислужники – стрелять в вас, но вы можете убегать от него куда угодно.

– А насколько вообще открытый мир в игре?

– Он устроен довольно нестандартно. С одной стороны, история разбита на главы, действие которых происходит в разных уголках мира. Так что сразу побежать в финальную локацию, как в некоторых других играх-«песочницах», у вас не получится. С другой стороны, в пределах каждой главы вы вольны исследовать отведенную для неё территорию, как вам заблагорассудится. Так что получается нечто среднее между песочницами с полной свободой и, скажем так, более экшн-ориентированными играми, где сюжет ведёт вас за собой. Мы считаем, что это оптимальная комбинация для игроков: так вы никогда не забредёте в какое-то неизвестное место на другом конце мира, непонятно как относящееся к основной истории – сюжет будет всегда рядом, но и свободы в этих рамках будет достаточно.

– А будет ли Геральт возвращаться в уже посещенные места в следующих главах, только чтобы найти их изменившимися до неузнаваемости?

– Непростой вопрос. Такие места, конечно, есть, но... я не могу распространяться на эту тему, боюсь раскрыть детали сюжета.

– Собственно, вы уже сказали, что такое место есть и что оно будет меняться. Кажется, обошлось без спойлеров.

Марек, похоже, задумался, не сболтнул ли он лишнего. Я попытался задать вопрос немного по-другому, чем, кажется, только запутал его ещё сильнее:

– Попробую переформулировать: будет ли действие разных глав происходить в одном и том же месте?

– Вы будете много путешествовать, так что, скажем, проводить три эпизода подряд в одной локации, лишь немного изменившейся, вам не придётся. Ваши действия будут менять окружение: поведение людей, внешний облик локаций – но «декоративных» изменений в духе «была у нас локация, мы её немного подкрасили, и подсовываем её под видом новой» – такого не будет.

– Ясно, тогда вот такой вопрос общего плана: Геральт уже в самом начале своих приключений является очень опытным бойцом. Не противоречит ли идея его ролевой прокачки тому, что он и так – идеальная машина смерти?

Марек вновь чуть замешкался с ответом, видимо, решая, взаправду ли этот русский не разбирается в условностях жанра или издевается над ним.

– Ну, нельзя сказать, что Геральт вступает в игру слабым. Ещё в начале первой The Witcher он обладал кое-какими базовыми навыками и был весьма сильным воином; с другой стороны, вы же помните, что он потерял память...

– Что, и во второй игре тоже?

– Нет, в первом «Ведьмаке». Во втором вы занимаетесь его дальнейшим развитием...

Марек внезапно продолжил уже другим тоном, словно резко ухватив мысль:

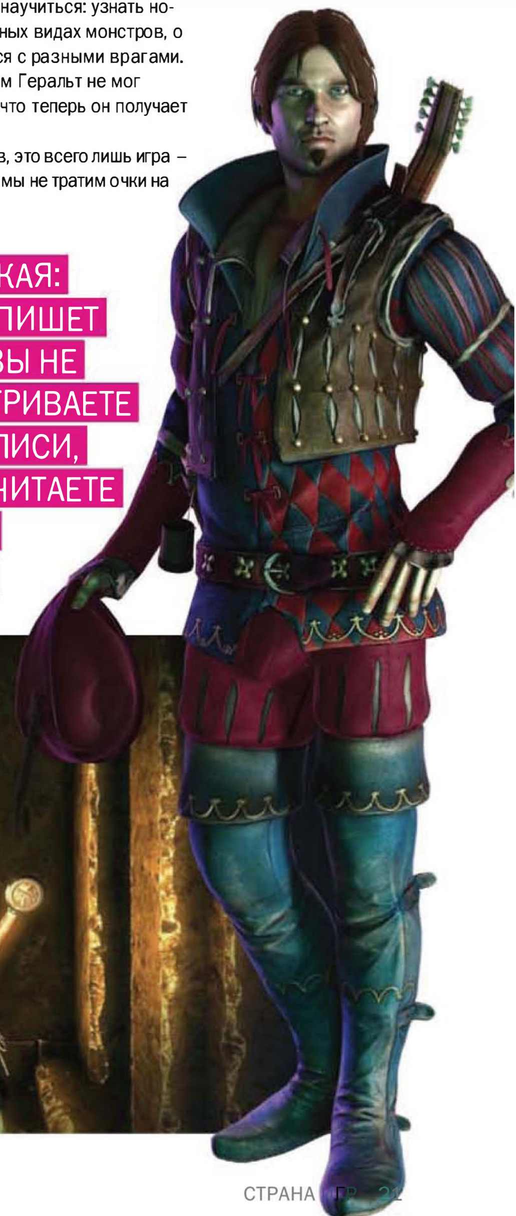
– Это распространённая проблема в играх: нам нужно реализовать развитие персонажа, как-то встроить его в картину мира. Да, он с самого начала очень умелый боец, и все об этом знают. Он побеждает чудовищ, с лёгкостью убивает людей. Но всегда есть что-то ещё, чему можно научиться: узнать новое о мире, о разных видах монстров, о том, как сражаться с разными врагами. Возможно, об этом Геральт не мог знать загодя, так что теперь он получает новый опыт.

В конце концов, это всего лишь игра – в реальной жизни мы не тратим очки на навыки.



Вверху: Стелс-убийства ожидаются.

«ИДЕЯ ТАКАЯ: ЖУРНАЛ ПИШЕТ ЛЮТИК. ВЫ НЕ ПРОСМАТРИВАЕТЕ СВОИ ЗАПИСИ, А БУДТО ЧИТАЕТЕ РАССКАЗ О СЕБЕ».





Воодушевившись плакатом, Геральт решает убивать вдвое больше монстров и соблазнять по 1.6 девушки за раз.



Вверху: Авторам одинаково хорошо удаются и оборванцы в лохмотьях, и важные гномы в щегольских нарядах.

– А можно ли будет пройти игру, не прокачивая героя?

– Мы всё ещё работаем над балансом... Я не думаю, что это возможно, даже на минимальной сложности. Либо это будет очень-очень непросто. Мы стараемся, чтобы играть было всегда интересно...

– То есть заданий, подстраивающихся под уровень персонажа, под его навыки, не будет?

– Да. Мы считаем, что это нечестно – вы стараетесь, прокачиваете героя, но все монстры получают уровни вместе с ним. Ерунда какая-то выходит. Так что у нас всё фиксировано, и если вы стали круче, то убиваете врагов быстрее, вот и всё.

– Я слышал, что развитие героя можно будет вести в трех направлениях: знаки, боевое мастерство и алхимия, и что умения можно будет использовать даже в диалогах. Как это будет работать?

– Да, поскольку вы играете за ведьмака, то будете использовать все три этих аспекта, при этом умение обращаться с мечами всё равно будет основным. Но, разумеется, вам позволят, получая опыт, изучать новые навыки в этих трех направлениях – точнее, их будет даже больше, ведь есть ещё базовые умения. Если вы предпочитаете использовать знаки или алхимию, то сможете развивать персонажа так, чтобы он мог применять их чаще и с большим эффектом. Создать «чистого» мага или алхимика вам не удастся, но серьёзные бонусы к этим дисциплинам получите.

– А что насчёт диалогов?

– Использовать знаки в диалогах? Да, это возможно – например, чтобы убеждать собеседников.

– Кстати, говорят, что некоторые ветви развития будут взаимоисключающими?

– О, это довольно глубокий вопрос, я вообще-то не занимаюсь системой развития персонажа... К тому же это пока лишь пре-бета...

– А на этом этапе список фич ещё не сформирован?

– Ну, формально да, но иногда бывают какие-нибудь небольшие, но важные изменения. Так что я с уверенностью могу говорить только за свою сферу деятельности.

Затем я задал вопрос о том, можно ли будет публиковать формируемый игрой журнал – отчёт о приключениях Геральта – в Интернете. Марек опять не смог дать точного ответа, однако заверил, что журнал в The Witcher 2 действительно очень интересный и вполне «читабельный» в отрыве от игры. Позже я через издателя уточнил, что возможность вывешивать историю ведьмака в Twitter или Facebook действительно предусмотрена.

Инсталляция игры почти закончилась, но и у меня остался последний вопрос:

– Как будут реализованы сражения с несколькими противниками?

– Сейчас у нас есть два базовых боевых стиля: быстрый и мощный, и вы можете комбинировать их, создавая собственные комбо. Что-то похожее было в первом «Ведьмаке», но теперь позволено переключаться между целями, есть удары, поражающие сразу группу противников, и спецприёмы. Так что – да, сражаться с несколькими врагами сразу возможно и интересно.

Наконец, оговорившись, что перед нами тестовый билд, мой собеседник запустил игру. На экране появился мужественный тыл Геральта, стоящего на перепутье, судя по всему, в гномьем городке. Картинка радовала глаз, но чего-то явно недоставало...

Через несколько секунд Марек осторожно поинтересовался: «А звук у нас есть?»

Звука не было – колонок к компьютеру почему-то не принесли, заставить говорить монитор тоже не удалось. Мы обратились за помощью к Володе Торцову из студии Snowball – именно она занимается локализацией игры. Пока Владимир разыскивал аудиооборудование, мы решили не тянуть резину и продолжить нашу экскурсию по миру ведьмака в режиме немого (но, к счастью, не чёрно-белого) кино.

– Итак, – начал Марек официальным тоном, – сегодня я покажу вам один из побочных квестов. Действие его происходит в городе гномов и его окрестностях, и он демонстрирует, насколько нелинейна игра и интересен сюжет. А ведь это всего лишь сайдквест, так что над ним мы работали не так тщательно...

– Кстати, о сайдквестах – они ведь теряются при переходе в следующую главу? – поинтересовался я (наш разговор происходил вскоре после моего первого знакомства с Dragon Age II, где всё именно так и происходит).

Марек подтвердил мою догадку – да, вернуться к ним в большинстве случаев не получится, ведь Геральт путешествует по миру, и в разных главах находится в разных местах. Дизайнер даже показал мне огромную карту королевств – в просторе для путешествий действительно недостатка не было.

– А как сайдквесты связаны с основным сюжетом?

– По-разному. Некоторые имеют непосредственное отношение к основной истории, другие – просто дополнительные задания. Мне кажется, они интереснее, чем в первой части, где вам часто предлагалось, скажем, просто убить двадцать монстров. Собственно, буквально через секунду, как только нам наладят звук, я покажу, что теперь они более «ведьмаческие» – вам приходится вести расследование, искать улики, пытаясь понять, с каким существом вы имеете дело, а уж потом принимать меры.

Однако звук не появился ни через секунду, ни через пять минут, ни через десять. Поселение гномов (локализаторы, кажется, называют их краснолюдами, но настоящие фанаты знают разницу!) по-прежнему окутывала пелена безмолвия. Марек решил, пользуясь случаем, показать мне город: «Мы гордимся, что придумали тут всё сами, и получилось нечто уникальное». Часть поселения была, для демонстрационных целей, отгорожена своеобразными «запрещающими знаками», но общая идея была понятна: как толкиеновская Мория или гейдеровский Орзаммар, городок был вырублен в скале, но, в отличие от них, находился под открытым небом, и его заливало ярким светом летнее солнышко. Костюмы проживавшихся по улицам гномов вызывали в памяти картины Рембрандта: огромные береты, рукава буфф... у многих также были бороды в стиле «старый морской волк» – обрамляющие нижнюю челюсть и без усов. Перепутать сцену с другой игрой было действительно невозможно.

– Во все дома можно будет зайти и по-

Monster Hunter G

В первой игре сериала The Witcher ведьмак Геральт, профессиональный охотник на чудовищ, идёт по следу таинственной организации «Саламандра», члены которой совершают нападение на Каэр Морхен, крепость ведьмаков. По ходу дела герой оказывается в центре конфликта между людьми и «нелюдьми» (партизанской организацией эльфов, гномов и прочих малых народов), где ему приходится делать выбор, на чью сторону встать. Открытый финал игры, где на короля Темерии Фольтеста нападает убийца, похожий на ведьмака, является завязкой для The Witcher 2.




Эротические сцены будут разнообразными: от романтического купания в духе Final Fantasy X...


...до такого вот хентая с щупальцами.

встречать разных персонажей. Игроков это порадует, – произнёс Марек совсем не радостно. Он явно переживал из-за затянувшейся технической заминки. – Нам надо зайти в таверну, но я не хочу, чтобы вы пропустили диалог.

– Давайте пока посмотрим, чем занимаются гномы, – предложил я. – Они просто расхаживают вокруг, или у них есть какая-то цель в жизни?

– Да, у них есть жизненные циклы. Они, конечно, гуляют, но ещё и работают немножко, и спят. С ними можно поговорить, у них есть имена и дома. Как и в первом «Ведьмаке», мы считаем реалистичность окружения очень важной.

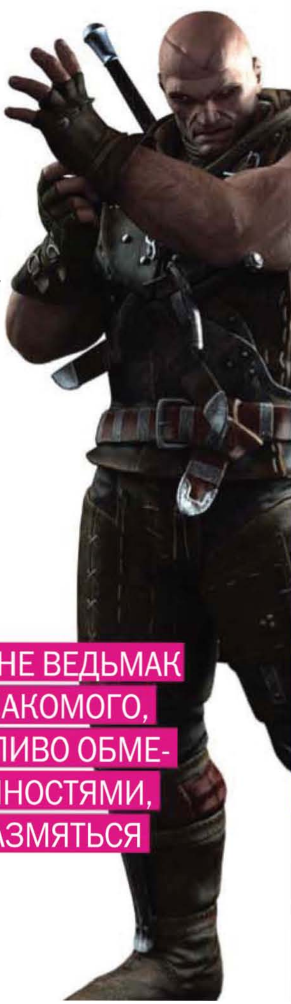
Тут Марек заставил Геральта рассмотреть висящий на стене плакат. На рисунке был изображен гном, гордо сжимающий в руках кирку. Подпись рунами гласила (как явствовало из субтитров): «Матиас Фостер выполнил 160 процентов нормы. А что сделал ты?» Я невольно улыбнулся.

– У нас много таких плакатов по всему миру. Они помогают создать ощущение живого мира, в котором происходят какие-то «фоновые» события.

Затем Марек показал, что в дома гномов действительно можно заходить, и обратил моё внимание на практически мгновенную подгрузку помещений. Я же обратился к своей любимой теме:

– А можно ли нападать на мирных жителей?

– Вы можете достать меч, – смотрите, они реагируют! – но мы бы не хотели, чтобы вы убивали этих людей...



В ПОЛУТЕМНОЙ ТАВЕРНЕ ВЕДЬМАК ВСТРЕТИЛ СТАРОГО ЗНАКОМОГО, ГНОМА ЗОЛТАНА. ШУТЛИВО ОБМЕНЯВШИСЬ НЕПРИСТОЙНОСТЯМИ, ДРУЗЬЯ РЕШИЛИ ПОРАЗМЯТЬСЯ АРМРЕСТЛИНГОМ.



Вверху: Мужик смоделирован, как живой, вплоть до кривых зубов. Внимание к деталям удивительное!

– Существует какая-то гномья полиция?

Уже позже я подумал, что уместнее (особенно принимая во внимание плакат с Матиасом) было бы спросить про «гномью милицию». Марек, впрочем, ответил утвердительно:

– Да, гномья полиция есть, но в большинстве случаев мы не позволим вам вот так вот нападать на людей, потому что это игра «выборов и последствий», и нам пришлось бы придумывать, как будет развиваться сюжет, если вы перережете половину города и, соответственно, потеряете все квесты в этой местности. Так что приходится придумывать какие-то ограничения, чтобы «встроить» игрока в мир.

Сделав круг по городу, мы вернулись к таверне, у ворот которой мялся какой-то юноша. «Этот парень должен будет выдать нам задание», – пояснил мой гид. «Этот парень» посмотрел на Марека умоляющими глазами. Марек ответил ему тем же, но, твердо решив ждать подключения колонок до победного конца, продолжил: «... Но мы поговорим с ним чуть позже, а пока давайте зайдем в таверну».

В полутемной таверне ведьмак встретил старого знакомого, гнома Золтана. Шутливо обменявшись непристойностями (гном, в частности, заявил, что его бицепсы тверды, как бычьи яйца), друзья решили поразмяться армрестлингом (Марек пояснил, что во второй игре, как и в первой, есть мини-игры, такие как покер и кулачные бои, где можно будет, например, заработать денег, но не только). Я удивился, что у коротышки-гнома рука той же длины, что и у ведьмака. Марек заметил, что у гномов всё-таки довольно длинные руки. После того как Геральт одержал победу над Золтаном, игра объявила, что нам открылся новый квест. «Хороший повод заглянуть в журнал, – заметил дизайнер, возвращаясь к уже поднятой нами теме. – Идея такая: журнал пишет Лютик*. Мы хотели, чтобы он был интересен игроку: вы не просматриваете свои собственные записи, а будто читаете рассказ о себе».

– В стихах?

– Стихи? Да, это вполне в духе Лютика. Очень интересно читать, как он описывает ваши приключения со своей точки зрения.

Я снова вспомнил Dragon Age II, где такое оформление дневника тоже было бы вполне уместным. Марек же заметил, что в журнале есть и краткая версия событий.

Кажется, всё, о чем можно было поговорить без звука, уже было сказано, всё, что можно было показать, показано. Я заглянул в свой листочек и нашёл там резервный вопрос: «Кто победит в схватке Геральта и Каина из Legacy of Kain?» (а что, по-моему, они чем-то похожи). Марек взялся за тему серьёзно, однако вскоре («Погодите, разве этот парень не остался без челюсти?») выяснилось, что он на самом деле думает о Разиэле. В конце концов мы сошлись на том, что Геральт всё-таки больше человек, а Каин – скорее монстр, и их битва, без сомнения, была бы интересным зрелищем.

Что же ещё... Вспомним сюжет?

– Итак, в основной сюжетной линии Геральт ищет убийцу...

– В основном да, недаром подзаголовок игры «Убийцы королей». Так что это очень важная часть сюжета – поиски человека, который напал на Геральта в конце первой игры. События происходят спустя два месяца после этого нападения, так что это не какая-то совсем новая история, а продолжение старой.

– Он и сам под подозрением, верно?

– Эт-то я вам рассказать не могу... но тот, кто покушался на Геральта и короля Фольтеста, был похож на ведьмака, так что теперь люди настороженно относятся ко всем ведьмакам. Это, разумеется, дополнительно мотивирует Геральта докопаться до истины.

На экране тем временем один из посетителей таверны бросает в сторону надкушенное яблоко. Марек, кажется, сам удивлён и не уверен, как это прокомментировать, но на всякий случай напоминает, что многие объекты в игре послушны законам физики.

Мы заводим разговор о том, наказуемо ли в игре воровство (похоже, что нет), но тут нас прерывают сотрудники «1С». Они предлагают подключить компьютер к телевизору, чтобы и звук был, и картинка большая и красивая. Однако и этот вариант реализовать оказывается не так просто: один из разъемов не подходит, другой не передаёт звук... «Неужели у нас нет простейших колонок?» – удивляется Володя Торцов. Похоже, что так и есть – весь коллектив компании пользуется наушниками. Кто же знал, что борьба за тишину в офисе может привести к таким неожиданным результатам?

Время идёт. Марек, решив скрасить ожидание светской беседой, спрашивает, был ли я в Варшаве. «Да, – вспоминаю я. – У вас же в гостях и был, когда «Ведьмак» для консолей ещё был секретным проектом. Что с ним сталось, кстати?» Разработчик отвечает, что проект отменён, точнее, заморожен. Интересуюсь: «А новый ведь будет мультиплатформенный?» Оказывается, игра всё-таки изначально делается под Windows, а версии для приставок есть лишь в туманных планах. Тут надо бы вставить едкое замечание о том, что консоли такую красивую и сложную игру просто не потянут, но поскольку журнал наш, в отличие от «Ведьмака», мультиплатформенный, воспользуюсь фигурой умолчания: ...

Речь заходит о концовках. Разумеется, они будут отличаться в зависимости от действий игрока, и узнать всё о мире игры и происходящих в нём событиях за одно прохождение будет невозможно. Некоторые персонажи будут лгать вам или рассказывать свою версию событий, так что распутывать эту паутину придётся в несколько заходов. На экране телевизора, кажется, на мгновение проявляется и тут же исчезает силуэт безымянного героя Torment...

– А такого как в New Vegas, чтобы вы приходили в последнюю главу на стороне тех или иных враждующих сил, вы не планируете?

– Жанр, конечно, вроде бы тот же, но «Ведьмак» – всё-таки игра немного другого типа. Мы очень любим сериал Fallout, но у них мир открыт по-другому. Fallout – это «песочница», а «Ведьмак», при всей предоставляемой свободе, всё-таки более сюжетная игра, действием в большей степени движет основной сюжет, и эмоциональный заряд тоже исходит прежде всего от него.

Вскоре мы тоже получаем эмоциональный заряд. Подходящий кабель наконец найден, звуки гномьего города раздаются из динамиков телевизора, а на экране появляется картинка... со сбитыми пропорциями. Широкоэкранное разрешение почему-то оказывается загнанным почти в квадрат. «Давайте хоть так?» – упрашиваю я. Марек против: «Геральт, конечно, красавец, но тут он выглядит, как будто в нём три fucking метра росту». Разработчик уже не сдерживает ругань, но у него есть идея: пустить звук из телевизора, а картинку смотреть на мониторе. Не с первого раза, но этот вариант всё-таки срабатывает, и мы наконец запускаем игру, как надо. **СИ**

(Окончание следует.)

* Лютик – менестрель, старый друг и спутник Геральта. В новой игре Геральт спасает его и Золтана от виселицы.

Внизу: Кулачный бой Марек показал только издали – мол, мини-игра ещё дорабатывается.



Supremacy MMA

Давайте начистоту: Supremacy MMA на геймера неподготовленнго производит неизгладимое впечатление. Причём впечатление это, скорее, негативное. К невзрачной графике и спортивной тематике добавляет сомнений неизвестная студия-разработчик и издательство, с которым мы привыкли ассоциировать пусть смелые, но глупые и дешёвые «игры с дальней полки». Тем временем, как следует присмотревшись, закоренелый поклонник файтингов легко разглядит в «гадком утёнке» нешуточный потенциал, воплощением которого, оказывается, занимаются не последние в жанре люди.



PS3
XBOX 360



Артём Шорохов



ДАТА ВЫХОДА
07.06.2011

Сочетая в круге своих интересов любовь к аркадным файтингам и реальным боевым искусствам, мы с Юрием Левандовским, не сговариваясь, обратили внимание на Supremacy MMA – первую современную игру, попытавшуюся сочетать несочитаемое и представить популярный ныне миксфайт в жанре бескомпромиссного аркадного файтинга, где есть место суперударам, переломам и добиваниям. Вдвойне интересно, что на этот путь ступила команда, действительно знающая толк как в спортивных MMA-симуляторах, так и в файтингах класса Mortal Kombat, более того – успевшая приложиться и там, и там. С порога ударившись в кровавый трэш о подпольных турнирах по миксфайту, глава студии Kung Fu Factory и по совместительству идеолог Supremacy MMA, Риччи Рукавина, тем не менее, настоял на концепции «внешней реалистичности» и даже привлёк к работе над игрой немало реальных спортсменов, включая главную звезду проекта – Дженса Пулвера по прозвищу Lil' Evil, бывшего чемпиона-легковеса UFC, знаменитого тем, что сумел когда-то отстоять пояс в бою с самим Б.Дж.Пенном.

Иными словами, MMA Supremacy, похоже, всерьёз претендует на то, чтобы стать «Смертельной битвой» нашего времени. Как и создатели MK, разработчики из Kung Fu Factory «виртуализуют» легенды и мифы мира боевых искусств, много оглядываются на кино, заигрывают с фотореализмом, зазывают в проект если не звёзд, то людей, имеющих определённую известность в мире профессионального спорта, и даже не чураются женского присутствия в этом традиционно мужском деле – бить друга друга по лицу до полной потери сознания. И, конечно, как и подопечные Эда Буна, люди Риччи Рукавины противопоставляют свой «неотёсанный, нелегальный и нелицензионный файтинг» стерильным да гладкошёрстым соперникам за геймерское – наше с вами! – внимание, в пику недавним спортивным симуляторам напирая на жестокость, вседозволенность и повышенную брутальность всего, что творится на ринге и за его пределами. Если вы видели, как корчится от боли катающийся по полу боец со сломанной ногой в одном из трейлеров игры, вы понимаете, о чём речь. Мы видели, мы впечатлились, мы не смогли удержаться от того, чтобы не побеседовать с Риччи, стараясь выудить побольше информации о «тёмной лошадке» сегодняшнего мира файтингов.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting
Зарубежный издатель:
505 Games
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Kung Fu Factory
Страна происхождения:
США



Риччи Рукавина,
глава студии
Kung Fu Factory

О студии

? Итак. Риччи, Supremacy MMA – это дебютная игра студии. И её успех очень важен для будущего Kung Fu Factory в целом, верно?

Supremacy MMA – это для нас целое событие. Студии уже семь лет, но это первая игра, которая целиком выходит под лейблом Kung Fu Factory.

? И, тем не менее, вы планируете заниматься файтингами, оправдывая названии студии. «Шутеров мы не делаем» – так написано на сайте. Что это вообще за заявление, почему вы это написали?

Мы считаем, это очень важно – иметь свой взгляд на то, чем занимаешься – на музыку, книги, игры. И в случае KFF это вера в то, что идея хорошего боя – изначально заложена в большинство игр, просто не всегда реализована на отлично. Мы хотим сделать это видение узнаваемой чертой студии: если в игре есть место бою (и неважно, обычный это action-adventure или чистокровный файтинг), значит мы сделаем её так, как нужно, ведь это наш конёк. Так к разработке подходить гораздо лучше, чем прикручивать геймплей в последний момент, как это нынче делается во многих играх.

Смысл в том, чтобы игроки заранее знали, что они получают, покупая игру от Kung Fu Factory, – вот, что мы хотим донести. Всегда ведь знаешь, чего ждёшь от фильмов Стивена Спилберга, или фильмов Гая Ричи, или фильмов Квентина Тарантино, или от игр RockStar. И наша цель в том, чтобы геймеры знали, чего ждать от наших игр – прежде, чем даже увидят скриншот. И вот этот подход, сам взгляд на то, с чего начинается игра, думается, штука для студии очень важная, зубами будем за неё держаться.



? И ещё один вопрос, на сей раз – о вашем портфолио. К каким играм вы успели приложить руку за все эти годы? Я слышал, ваша команда уже работала над предыдущими выпусками UFC, это так?

Давным-давно, в 2000-м, Дэрил Питтс, мой нынешний партнёр, продюсировал самую первую UFC для Dreamcast. Чуть позже наша команда проработала несколько лет над играми сериала Mortal Kombat (*Конкретно – Mortal Kombat Unchained для PSP и Mortal Kombat: Armageddon для Wii – Прим. А.Ш.*). В 2007-2008 мы разрабатывали реалистичный MMA-симулятор для EliteXC (*американская MMA-организация, конкурировавшая в указанные годы с UFC и закрывшаяся из-за долгов в ноябре 2008-го. – Прим. А.Ш.*), но игру на полпути отменил издатель. В 2008-2009 большинство сотрудников Kung Fu Factory (тогда мы ещё назывались JGI Entertainment) были заняты на UFC: Undisputed 2009. Нашу команду интегрировали в штат THQ и Yuke's, и мы занимались самыми разными вещами, в первую очередь планированием, хореографией и анимированием движений в партере и на болевых. Также команда разработала всю анимацию нокаутов.

Если же говорить обо мне лично, я написал концепт и спродюсировал The Thing (по мотивам фильма Джона Карпентера) и Scarface. Также довелось плотно поработать с Квентином Тарантино на проекте игры Kill Bill, которая так и не увидела свет (и это очень длинная и очень интересная история). Фильмы, конечно, классные, одни из моих любимых, равно как и Квентин теперь – один из любимейших игровых режиссёров, так что, думаю, очень крутые игры могли бы получиться. Толику его влияния я сберёг для Supremacy MMA.

? Со спортивными симуляторами более-менее ясно – опыт хороший. А что с аркадными файтингами? Вы упомянули работу над Mortal Kombat...

Команда работала напрямую с Эдом Буном, одним из ведущих файтинг-экспертов. И знания, почерпнутые напрямую из работы над Mortal Kombat, – это то, о чём у нас говорят до сих пор. В каждом проекте сыщется нечто, чему стоит поучиться, и наша команда, конечно, стремится получить как можно больше и воплотить полученное как можно лучше, делая лучшие игры и предлагая лучшее из того, что вы можете получить. Аркадные файтинги особенно вдохновили нас на создание Supremacy MMA.

? Итак, студия-дебютантка ищет издателя для своей первой «самостоятельной» игры. Почему вы остановились именно на 505 Games? Что вообще должен понимать и знать каждый разработчик в этой ситуации?

Забавно. У разработчиков, как правило, дела обстоят так: даже если игра издателям в целом нравится, выбор у них невелик – один-два варианта для реального контракта. В нашем случае, большинству издателей игра нравилась очень – они видели весь потенциал – ведь на рынке не так много MMA-игр, да и файтингов в целом, а значит, есть шансы сорвать куш. Обычно в устоявшемся жанре всегда толкается десятка два игр, распыляющих геймерское внимание, – скажем, шутеров или музыкалок... в то время как спортивные игры лишь собирают своих фанатов. Так что мы выбрали 505, потому что знали – для них наша игра станет действительно крупным и важным проектом, на него будут брошены все силы и ресурсы, и он не потеряется в потоке. И вот, миссия выполнена, и Supremacy MMA – не только главный тайтл 505 на этот год, но также самый главный и самый большой проект, за который они вообще когда-либо брались. И это очень хорошее партнёрство.







Об игре

? Перво-наперво хочу расспросить о сюжете. Как я слышал, он основывается на реальной истории из жизни Дженса Пулвера, и этот факт рождает кучу вопросов. Например, не значит ли это, что именно Пулвер – главный герой игры? И связан ли как-нибудь ваш сюжет с его автобиогрфией и находящимся в производстве документальным фильмом? Кроме того, карьера Дженса тесно связана с известными MMA-организациями вроде UFC и Pride; неужто вы собираетесь воспроизвести тамошние схватки? Полагаю, лицензирование всего и вся влетело бы в копеечку – один только Б.Дж.Пенн во сколько обойдётся. И поэтому... что же у вас всё-таки за сюжет такой?

Дженс – один из бойцов в нашей игре, и это само по себе многое говорит о том, что мы готовимся вам представить. Supremacy – о том, как добиться чего-то в жизни. Причём речь не только о деньгах или славе, всё намного сложнее и глубже. Сам Дженс, например, дрался, по сути, с демонами из прошлого – у него, как вы знаете, были очень сложные отношения с отцом. Нечто подобное мотивирует и прочих персонажей – мы рассказываем их истории, стараемся показать каждого конкретного человека, а не некую безликую организацию. На наш взгляд, спортсмены – сродни художникам, и их страсть, их работа над собой, те долгие часы, что они вкладывают в своё дело, – это нечто большее, нежели люди обычно видят по ТВ или на YouTube. И, конечно, у нас есть в запасе бойцы и помимо Дженса – с другими историями и другими стремлениями. И мы расскажем именно о них, а не об организации, с которой они подписали контракт.

? А как всё это будет подано игроку? Как последовательность «сюжетных драк» со сценарными роликами между ними (в стиле аркадных файтингов) или как «карьерный режим» (в стиле спортсимов)?

Мы используем разные способы. Есть и череда боёв, есть и «киношный» story mode, в котором схватки представлены с разных позиций и «рассказаны» от лица разных персонажей... Это очень круто, на наш взгляд. А вот «карьерный режим» в духе спортивных игр – это

Вверху: Синяки, рассечения, ссадины, даже переломы – всё для того, чтобы выплеснуть на видавший виды ринг побольше крови.

PS3
XBOX 360



Вверху: В серии интервью девушки ясно дали понять: они очень рады, что спортивные игры о миксфате наконец-то осмелились дать слово прекрасной половине человечества. В конце концов это просто нечестно: женский миксфайт существует, но игры его игнорируют.

МНЕНИЕ
ЮРИЯ ЛЕВАНДОВСКОГО



Supremacy MMA, наверное, та самая игра, которую мало того, что никто не ждёт – про неё даже никто толком и не слышал. Но я вам могу привести несколько доводов, почему её стоит не просто ждать, но ждать, скрестив пальцы за то, чтобы у разработчиков всё получилось. Чтобы им не зарезали и без того маленький бюджет. И чтобы вся эта затея хотя бы окупилась.

Конечно, у нас и без того есть уже две отличные игры про смешанные единоборства, и напрямую бодаться с той же UFC 2010 никому не известной команде практически бесполезно. Но ведь, как всегда, хочется чего-то большего, чего-то иного – например, хорошего микса из «симуляторной» эстетики и быстрой, аркадной боевой системы классического файтинга. И это именно то, что обещает нам Supremacy MMA! Здесь уже есть вещи, которые просто не могут появиться в обычном спортсиме – переломы, добивания ногами… Иными словами – возвращение к тому первобытному миксфайту, с которого когда-то начался «неподцензурный» UFC.

Больше всего игра пока напоминает так и не выбравшуюся за пределы Японии дилогию Garouden Breakblow: разные школы боевых искусств, множество показателей и линеек в интерфейсе, стилевые добивания… И не забудьте, Supremacy MMA – не спортивный симулятор, это «окультуренный» и переброшенный на спортивные рельсы Mortal Kombat. Эту игру я жду с нетерпением, и совершенно не важно, что графически она пока страшновата, а анимация не вызывает восторга. Я вспоминаю Garouden – он всё это компенсировал необычным геймплеем. Того же хочу и от Supremacy MMA.

как раз то, от чего нам хотелось уйти как можно дальше в противоположном направлении – уж больно такие штуки скучные. Мы хотим быть более кинематографичными, более стильными, клёвыми и интересными, чем те, кто старается аккуратно скопировать то, что показывают по ящику. Для всего этого ведь уже есть ящик, и незачем заново изобретать телевидение. Нам хочется не просто рассказывать классные реальные истории о реальных людях, но и делать это с киношным шиком. Хочется делать это так, как сделали бы Гай Ричи и Квентин Тарантино, задумай они снять по этим сюжетам кино. Вот такой у нас подход к подаче сюжетов, каждый из которых – о достижении цели, об обретении того главного, что заставляет бойца идти вперёд и добиваться того самого момента Supremacy, что вынесен в название игры. Всё это больше похоже на игры вроде Grand Theft Auto, нежели на традиционные файтинги, чьи сюжеты оставлены где-то на заднем плане, и уж тем более спортивные игры, не обременённые сюжетами вовсе. Мы хотим заявить, что у спортсменов куда более интересная жизнь, чем можно подумать, и хватает историй, которые достойны того, чтобы их рассказать.

? Я заметил среди ваших материалов изображение Джерома Ле Бэннера. И это уже второй, не считая девушек, реальный боец в контексте игры. (Причём боец кикбоксинга, а вовсе не MMA.) Какого чёрта, Риччи, что вы задумали? Сколько ещё имён у вас в рукаве и как это вообще соотносится с вашим же концептом «игры, не скованной лицензиями»?

О да, Джером – это ещё один интереснейший персонаж с интереснейшей историей. И карьера у него просто невероятная! Мы очень рады с ним поработать, он очень крутой! Что до концепта «нелицензионности», здесь всё просто. Обычно всю эту кутерьму затевают просто ради пиара: чтобы можно было известного спортсмена напечатать на обложке, а самой игре он при этом нужен как рыбе зонтик – например, изображает из себя тренера в обучающем режиме. И кому это вообще нужно? В общем, мы не хотим привязывать игру к какой-либо реальной организации, главным образом потому, что хотим обустроить схватки по нашим собственным правилам (или вовсе без них), не хотим отвлекаться на чужие заморочки, зато хотим быть уверены, что все придуманное нами – придумано на пользу игре, делает её более интересной и фановой. Всё для геймплея, а не для лицензии. Чтобы *играть* было круго, а не чтобы нос у Джерома Ле Бэннера был именно такой, как прописано в контракте. И мы работаем с теми спортсменами, которые это понимают и с этим согласны. Которые позволяют нам сохранять полный контроль над игрой. Ведь, как правило, стоит только впутаться во все эти дела с лицензированием, как главной темой игры становится уже не геймплей, а совсем другие штуки. А отсутствие лицензий ценно тем, что нам не надо согласовывать каждый свой шаг с кучей правообладателей – и это в первую же очередь в интересах геймеров.

? Ладно. И вот, у вас есть реальные бойцы, мастера своего дела, но всю анимацию вы предпочитаете делать «вручную» вместо того, чтобы использовать захват движений. Почему?

Частенько файтинги строятся на точных расчётах системы столкновений и при этом требуют определённых «окон» для ввода (например, когда подразумевается возможность контрудара) – на это, как правило, закладывается 3-5 кадров. А технология захвата движений для таких расчётов всё ещё недостаточно точна. И хотя выглядит такая анимация для глаза вполне нормально, «ощущается» её результат, как правило, хуже. И вот ещё какая штука. Если попробовать описать наш файтинг одним словом, этим словом будет «агрессивный». А мы, к сожалению, насмотрелись уже на игры, где удары из-за огрехов motion capture выглядят слабыми или медленными, в то время как работа «вручную» даёт нам полный контроль над всеми этими вещами. Для файтинга это вообще очень важно – шире простор для возможностей влиять на геймплей, больше путей для того, чтобы сделать игру более брутальной, как на вид, так и по ощущениям. В общем, решение об анимации – одно из тех, что были приняты сразу.

? Кстати, а что за движок вы используете? Чем он хорош?

Это наш собственный движок, мы его назвали «Миллион мартышек» (Million Monkeys Engine), сокращённо MME. Мы годами готовили его для Supremacy MMA, прикручивали всевозможные функции, разрабатывая всякие системы и т.д., чтобы получился инструмент, который позволил бы нам производить самые лучшие боевые штуки, передать саму суть драки. Мы верим, что бой – неотъемлемая часть большинства игр, и наш движок заточен именно под эти нужды. Всё действие происходит в небольшом замкнутом пространстве, вся мощь брошена лишь на двух высокодетализированных бойцов (каждому движению которых уделяется максимум внимания и ресурсов) да анимацию зрительской толпы. А если вдруг возникает необходимость переключиться на что-то иное, по-другому организованное, (например, геймплей с открытым миром), нужно всего лишь

перераспределить нагрузку в соответствии с задачей, используя при этом всё те же системы всё того же движка. Быть может, вы ещё увидите, как это работает, в ближайшем будущем! Отдельно прихвастну ещё и инструментарием – его мы разрабатывали много-много лет, и он действительно позволяет перескакивать с одной задачи на другую очень-очень быстро.

? Давайте проясним, наконец, жанр Supremacy MMA. Вы говорите, это не спортивная игра. Почему? И как вы сами её определяете, как файтинг? Вроде Tekken и Mortal Kombat? В чём, по-вашему, эта разница?

PP: Мы не утверждаем, что это не спортивная игра, но мы настаиваем на том, что не пытаемся сделать спортивный симулятор. Взять например, наше отношение к понятию «стиль». Вспомните, миксфайт как спорт возник из идеи столкнуть лоб ко лбу как можно больше стилей единоборств и выяснить, какой же из них самый-самый. Это ли не то, о чём талдычут едва ли не все до единого файтинги? Возьми хоть Tekken, хоть Virtua Fighter – суть в том, чтобы столкнуть один стиль с другим, изучая уникальные приёмы каждого бойца. На наш вкус, тут немало общего при должном подходе. И мы не пытаемся быть похожими на то или на это, не хотим зацикливаться на одном лишь жанре – на нашу игру влияет очень много самых разных штук. Мы были бы очень рады,если бы люди, которые любят файтинги, попробовали нашу игру, а заодно и те, кто в файтинги сроду не играл. У нас тут есть самые разные геймеры в студии – так что многие ценные мнения появлялись в процессе создания игры, и это очень помогало сделать её интересной для всех.

? Хочется больше геймплейной конкретики. Что в SMMA можно, а что нельзя? Умеют ли бойцы одно и то же или у них совершенно разные приёмы в арсенале? И насколько персонажи действительно разные?

В Supremacy MMA всё можно! Тут есть просто удары, удары ногами, чарджи, «стильные» приёмы, «стильные» нокауты, брутальные удары повышенной зрелищности, вроде прыжка обеими ногами на лицо лежачему... Всё, что вы когда-либо видели, – всё здесь есть. И, как я уже говорил, у нас тут разные стили, которые очень-очень сильно между собой различаются, и это одна из важных особенностей игры. Ещё одна из важных вещей, что мы тут сделали, это возможность повышать уровень персонажей. Мы заметили, что в файтингах обычно ничего такого не делают, и разработали специальную Supremacy System, с помощью которой можно «прокачивать» бойца согласно традиционной системе его стиля – например, в карате вы получаете новые цветные пояса с ростом опыта, это открывает доступ к первоначально закрытым бонусам.

? А что насчёт баланса? Ну, вы в курсе – в спортивных играх всё крутится вокруг системы рейтинга бойцов и их персональных характеристик, в то время как в аркадных файтингах, построенных на спецприёмах, каждый боец должен быть не сильнее, но и не слабее других.

Мы идём в ту сторону, которая сулит больше удовольствия от игры, и спецприёмы, конечно, штука более классная. Разумеется, все они более-менее правдоподобны – обошлось без фаерболов, – зато есть всевозможные нокауты, тейкдауны, чарджи и так далее. Мы хотим получить идеально сбалансированную игру, насколько это возможно, так что мы корпим именно над балансом, а не над циферками характеристик.

? Можете назвать какие-нибудь геймплейные ориентиры из мира файтингов? Нам очень нравится думать о Supremacy MMA как о чём-то похожем на Garouden Breakblow... Играли в неё?

Мы вдохновлялись целой кучей игр... Tekken, Virtua Fighter, Street Fighter. Но у нас есть вещи, которых нет во всех этих играх – вроде той же системы набора опыта; просто мы подумали, что было бы классно такое сделать. И да, мы тоже любим Garouden!

? Поговорим немного о жестокости и всяком таком? Вот та сломанная нога в трейлере – это что вообще было? Элемент боевой системы, завершающий приём, сценарный эпизод, какое-нибудь Fatality или что? Смогу ли я сознательно травмировать соперника и таким образом выиграть бой? Как это всё работает?

Ну... жестокость – неотъемлемая часть смешанных единоборств, и, конечно, в видеоиграх у жестокости длинная биография. Мы считаем, это подходящий аспект для симуляции (уж точно лучше в игре, чем в жизни), так что с головой окунулись во все эти добивания, жёсткие нокауты, запрещённые приёмы, подпольные арены... Как и в любом MMA-состязании, можно выиграть и по травме, но при этом, как и в любом файтинге, суть победы в том, чтобы нокаутировать противника, выбить из него всю линейку жизни.

Кстати говоря, у нас тут клёвая кровь, мы написали целую систему, чтобы каждая капелька очень правдоподобно стекала по телу, повторяя все его контуры, падала на пол или на противника и разбивалась брызгами. Это всё можно будет в подробностях рассмотреть в slo-mo во время нокаутов. О чём мы? А, ну да. Да, вы сможете ломать ноги, руки... Всё, что когда-либо видели на YouTube, сможете повторить в игре – в куда большей безопасности, нежели в клетке!

? Я проверю! И напоследок... Почему вы задумали сделать именно такую игру? Ну, вы знаете, в жанре файтингов вроде как кризис, и конкуренция (как на спортивном, так и на аркадном поле) весьма и весьма острая. Каким вы видите «своего геймера», в кого целитесь? И, что важнее, что хотите ему предложить?

Файтинги в последнее время – это непрерывная череда сиквелов. Это необязательно так уж плохо, но мы думаем, что и впрямь можем привнести в жанр что-то новое, какую-то свежую струю. MMA – страсть многих людей нашей команды, равно как и файтинг-игры, так что мы подумали и решили, что было бы круто сделать «реалистично выглядящий» файтинг вместо «мультяшно-комиксового» и как следует приправить его брутальными элементами настоящего миксфайта. Стоящая комбинация, которая вдобавок позволит нам продолжать двигаться в этом направлении, создавая всё более и более хорошие игры, полируя наш движок и нашу боевую систему. Мы думаем, любой, кому нравятся аркадные файтинги, MMA или даже Grand Theft Auto, полюбит нашу игру. Даже если раньше с файтингами дела никогда не имел, даже если не увлекается MMA – это и не нужно. Достаточно просто любить игры. Наша игра – она для геймеров. Вот так всё просто.

? Спасибо, Риччи!

И вам спасибо большое! **СИ**

Внизу: По словам разработчиков, партер в игре будет ограничен: несколько ударов, попытка болевого – и бой либо заканчивается, либо возвращается в стойку... Дескать, геймерам обычно скучно, когда бойцы подолгу возятся на полу.



Assassin's Creed 3

Слухи о выборе временной эпохи Assassin's Creed 3 не прекращаются с тех пор, как Патрис Дезиле уволился из Ubisoft Montreal. Оставшиеся руководители хранили молчание, и даже горе-аналитик Майкл Пактер не рискнул сделать очередной ошибочный прогноз. Но теперь все перешептывания и обсасывания на фансайтах можно смело сдавать в архив. Сегодня нам открылась истина.

PC
PS3
XBOX 360



Киевская Русь, вторая половина X века нашей эры. Великий князь Владимир Красное Солнышко только что завершил знаменитое «испытание вер» – процесс выбора одной из предлагаемых ему религий, которая в итоге должна стать государственной. Отказавшись по разным причинам от ислама, иудаизма и католичества, он принимает решение отправиться в Константинополь и принять там православие в обмен на право взять в жены сестру императора Византийской империи. Вместе с ним в небольшом отряде принимает участие юный Орел родом из северного Новгородского княжества. Именно он и будет главным героем игры.

Что это, зачем, а главное, причем тут крещение Руси – пресс-релиз умалчивает. Есть подозрение, что тот парень, который сменил Дезиле на посту руководителя серии, занял бывший кабинет Патриса и тотчас раскурочил его заначку. Наверняка в итоге окажется, что Орел – скрытый Ассасин, а насаждение православия по всей Киевской Руси – это коварный план будущих Тамплиеров (интересно, как они называли себя до создания ордена рыцарей-храмовников?). Впрочем, впереди еще полтора года, так что это точно не последний наш материал про AC3.

Несмотря на отсутствие заранее прибитой к декорациям сюжетной колеи, игра все же разбита на три полноправных эпизода: захват Херсонеса, пребывание в Константинополе и возвращение в Киев. В каждом из них у Орла будет как одна главная цель, так и несколько побочных – правда, пресс-релиз не поясняет, как именно повлияет на игровой процесс выполнение второстепенных заданий. Может быть, они затронут концовку всей AC3? Было бы любопытно.

Что касается Дезмонда и его – безжалостного --СПОЙЛЕР-- Люси – то последствия этого эпизода все еще сокрыты пеленой неизвестности. А жаль. Очень уж интересно, как выкрутятся сценаристы. Намекают и на упоминавшийся в предыдущих сериях Катаклизм, но каким он будет и что Дезмонд должен сделать, чтобы его остановить – ну, вы уже поняли, включаем фантазию, возвращаемся на форумы и начинаем мусолить известные крохи информации.



Святослав Торик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, Xbox360, PlayStation 3
Жанр:
action.sandbox.darkages
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Разработчик:
Ubisoft Montreal, Ubisoft Ukraine
Страна происхождения:
США, Украина
Мультиплеер:
не объявлен

ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2012



Для работы над визуальной частью игры привлекли сотрудников Ubisoft Ukraine – наконец-то эта студия получит достойный проект (это вам не Tom Clancy's HAWX на пару с румынами делать). А судя по тому, что еще в январе киевское отделение обновило список вакансий (включив туда программиста 3D-графики), за свою часть AC3 украинцы берутся со всей необходимой ответственностью, соответствующей разработчикам мирового уровня.

Отдельной строкой фигурирует мультиплеер. Во-первых, появится режим совместного прохождения с эксклюзивными для этого режима миссиями, а во-вторых, все игроки теперь будут делиться на ассасинов и тамплиеров. В Assassin's Creed: Brotherhood, напомню, все они были подопытными кроликами в опытах Абстерго с чудо-машиной Анимус – сиречь, потенциальными храмовниками. При этом будут введены таблицы рейтинга обеих сторон с неким глобальным влиянием на игровой процесс в зависимости от заработанных ими достижений. Неужто нам предложат трендовое развлечение из серии «сыграйте миллион игр, откроется новая карта»? Или просто будут давать бонусы, а затем сбрасывать показатели? Ладно, посмотрим, главное, чтобы не получилось как с Tom Clancy's EndWar, где в режим «мировое доминирование» играли три с половиной человека.

Помимо этого обещают взаимосвязь глобальных достижений с обновленной Facebook-версией игры, но лично я, признаться, сомневаюсь, что там будет что-нибудь принципиально новое.

Это, увы, вся информация, известная на данный момент. Нам лишь остается ее переварить и проанализировать.

И уж чего-чего, а вот анализировать события и детали Assassin's Creed можно долго и со вкусом – загадки и шифры всегда находились в центре



притяжения внимания поклонников медиавселенной. Ох, как вспомню, сколько времени я угрохал на спецматериал для «СИ» №317... На самом деле чего-то в этом духе как раз и следовало ожидать. С каждой игрой сериал берет новую планку качества, раз за разом увеличивая ответственность разработчиков за проделанную работу; каждая АС умудряется удивить игрока и дополнить его предыдущий опыт чем-то новым, доселе невиданным. Да и сам факт того, что «историческая» часть АС3 будет разворачиваться до событий с Альтаиром и Эцио, уже сейчас заставляет игровых журналистов резервировать в блокнотах местечко под вопросы типа «Какое вооружение будет у пра-пра-прадеда человека, придумавшего скрытый двойной клинок, и как это повлияет на игровой процесс?». Искренне надеюсь, что разработчики обойдутся без цитирования «Новой истории» Анатолия Фоменко, иначе возникнет серьезная угроза еще больше запутать общественность.

Зато с именем понятно: Орел – он орел и есть (лишь бы не Позвизд, я считаю). Для тотемных древнеславянских племен вполне нормальное имя, хотя все равно странно, поскольку дело происходит в более цивилизованной среде – в стольном граде Киеве, а не в глухой деревне. С другой стороны, родом Орел из Новгородского княжества и даже не факт, что из самого Новгорода – но в любом случае, в отряде киевского великого князя Владимира Святославича у него наверняка возникнут проблемы по этому поводу. «Хохлосрач», как известно, не вчера придумали.

Кстати, о Владимире. Фигура выбрана в полном соответствии с криптоисторическим правилом Дезиле о том, что сценаристы не вступают в противоречие с документально подтвержденными



фактами, они лишь дополняют их своей интерпретацией событий. Известно, что будущий Владимир Святой был одним из самых жестоких правителей Древней Руси, практиковавший человеческие жертвоприношения и «силовую дипломатию». Отчасти это объясняется тем, что у него было трудное детство и власть, что вкупе дает гремучий результат. Да и религию он использовал исключительно как инструмент – в частности, когда Владимир вернулся из изгнания с отрядом опытных варягов, он захватил Киев и возродил там языческий культ, растоптав посаженные предыдущим правителем ростки католицизма. А через десять лет – внезапно, да? – решил принять какую-нибудь монотеистическую религию, причем даже не поинтересовавшись мнением населения. И, уже приняв православие, принялся насаждать его на Руси насильственным путем. Так что если вы уже подумали о том, что здесь сокрыто нечто большее, готовьтесь к закрашиванию белых пятен по методу Ubisoft Montreal. Тем более, кстати, что помимо «Повести временных лет» существуют и другие источники сведений о князе Владимире – с весьма альтернативной точкой зрения на происходившее.

В общем, молодцы, канадцы, удивили! С нетерпением ждем новых подробностей. **СИ**

ВО-ПЕРВЫХ, ПОЯВИТСЯ РЕЖИМ СОВМЕСТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ С ЭКСКЛЮЗИВНЫМИ ДЛЯ ЭТОГО РЕЖИМА МИССИЯМИ, А ВО-ВТОРЫХ, ВСЕ ИГРОКИ ТЕПЕРЬ БУДУТ ДЕЛИТЬСЯ НА АССАСИНОВ И ТАМПЛИЕРОВ.


Дюк дерется с гигантским роботом из космоса на стадионе в Лос-Анджелесе, а трибуны пустуют? «Это не та Америка, в которой мы выросли», – как любят говорить республиканцы.


Анатолий Сонин

Duke Nukem Forever

Странно лететь через океан, чтобы взглянуть на игру с геймплеем давности десятилетней, картинкой давности пятилетней, судьбой прокаженного в Средние века и героем-звездой озабоченных первоклашек. Крайне странно – во всех случаях, кроме одного: когда игра эта называется Duke Nukem Forever. Ради нее мы совершили самоотверженный перелет в Лас-Вегас, обосновались там в клубе с игривым названием Titty City и глазом не моргнули. Ведь не игра – легенда.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский издатель:
1С-СофтКлаб
Разработчик:
3D Realms, Triptych Games, Gearbox Software, Piranha Games
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
???

ДАТА ВЫХОДА
06.05.2011
(Европа)

«Не легенда, а игра», – понимаешь, когда с шоком и трепетом берешь в руки контроллер. Здесь и сейчас играть в «Дюка»? Я точно достоин?

Но Дюк не из тех, с кем сложно сойтись. Вступительной сценой деуринации в мужском туалете Дюк снимает все напряжение, которое могло накопиться между нами за годы разлуки. Застегнув ширинку, направляемся в стратегический штаб EDF (Earth Defence Forces, если кто вдруг забыл за 12 лет) – солдаты тут рисуют на доске план по атаке гигантского космического монстра, а Дюк сходу напоминает игрокам, что именно в сериале главное: интерактивность всего на свете – особенно того, что в интерактивности не нуждается. В штабе Дюк под нашим контролем может малевать на доске маркером, чуть позже будет шанс поиграть в бильярд, пинбол, баскетбол, посмывать воду в туалете, пострелять в огнетушители, повключать/повыключать свет, поговорить в микрофон непристойности, приготовить еду в микроволновке, купить газировку в автомате – в общем, сделать все то, что казалось таким удивительно интересным во времена первого Half-Life. Впрочем, оставим иронию: интерактивность действительно здорово украшает Forever – не только помогает развеяться за очередным мини-развлечением, но и просто придает «Дюку» тот характер, который мы всегда от него ждали. Не все же задницы драть – иногда стоит отвлечься на жвачку. И такие малюсенькие действия Дюк, конечно, сопровождает фирменными фразочками. «I've got balls of steel», – скажет он, глядя на шарики в пинболе. Фразочки никуда не денутся и в боях: особенно в ранних, когда врагов нужно буквально разрывать голыми руками.

Выбравшись из импровизированного штаба EDF на – неожиданно – стадион, мы подрываем упомянутого значительно выше по тексту гиганского космического монстра, но только для того, чтобы узнать, что все, произошедшее за последние минуты – лишь игра, созданная по мотивам похождений Дюка в молодости, в которую играет на наших глазах Дюк чуть постаревший (видимо, в душе, потому что явно не снаружи). Король всех шутеров развалился с контроллером в собственном казино Lady Killer – огромном небоскребе в фешенебельном районе вегасовского «стрипа» (кстати, презентация наша проходила совсем недалеко).

Со времен Duke Nukem 3D прошло больше десятилетия, Дюк теперь в рядах самых богатых и известных американцев – он пишет автобиографии, ходит на ток-шоу, выпускает под своей торговой маркой мыслимое и немыслимое. Но стальные яйца не обмякли, не подумайте: прогулявшись по казино, мы спускаемся в тайную штаб-квартиру Дюка, где установлена прямая связь с президентом США. Плохие новости: пришельцы вернулись – на этот раз, якобы, с миром. Власти Америки спокойно впускают их в стратосферу,


Система разрушений!... отсутствует!

а космические кабаны пользуются добродушием и сразу идут с атакой на Вегас. Через считанные минуты после разговора с президентом наше казино штурмуют внеземные чудища.

И первое время Дюк будет лупасить их кулаками – причем о стелс-экшне вспомнить даже не пытаются. Свиньи в вас стреляют, вы молча подходите и бьете им по морде – только Дюк может такое себе позволить. Долго безоружным бегать не придется: в ходе нашей почти трехчасовой демки мы нашли дробовик, автомат, пистолет, плазматическую винтовку, пулемет, РПГ, гранаты с детонаторами и липкие мины, которые взрываются, когда враг пересекает их красный луч – как в оригинальном Duke Nukem 3D, помните? Казалось бы, тотальный хардкор. Но на кое-какие консольные уступки игра таки идет: например, видов оружия тут можно носить одновременно всего два (не считая взрывчатки), боссы умирают исключительно после брутальных QTE в духе God of War, а сам Дюк охотно употребляет разнообразные временные усиления – что в шутерах встречается весьма редко. Так, наш многократный спаситель человечества умеет пить пиво (после чего экран мутнеет, но сил прибавляется) и есть стероиды (чтобы преуспеть в кулачных боях).

На следующих уровнях мы и дальше деремся в казино, пока в итоге не выбираемся на улицу – и отсутствие сюжета на этих локациях с лихвой окупается игровым многообразием. Дюк водит радиоуправляемую машинку, Дюк лазает по гигантскому памятнику самому себе, Дюк уменьшается до размеров солдатика и прыгает по стульям и диванам, Дюк расстреливает из пушки гигантский корабль пришельцев и проводит комбо-атаку прямо в пах их главарю-переростку, Дюк между делом отпускает ехидные комментарии в сторону Мастер Чифа из Halo и Маркуса из Gears of War (не открытым текстом, конечно, но отсылку заметит каждый). Видно, что игру делали 12 лет: такой концентрации идей на виртуальный метр не найти больше ни в одном шутере.

Но сильней всего привлекает в Forever самое банальное – фундамент игровой механики. Это просто хороший шутер старой школы: с отличным арсеналом, разнообразными врагами и приличной сложностью. Здоровье у Дюка регенерируется, но умереть – от рук врагов летающих, бегающих, телепортирующихся или просто гигантских – проще пареной репы.

Долгая разработка Forever – одновременно и проклятье, и повод для радости. С одной стороны, графика за время производства игры успела знатно устареть, а геймдизайн обзавестись статусом «олдскульного», с другой – игра ломится от отличных идей, которые успели взрастить за 12 лет. Да и бренду Duke Nukem вся эта история сыграла на руку – современные геймеры игры про Дюка в глаза не видели, но его легенду знает каждый. И легенда, судя по всему, не собирается заканчиваться. **СИ**



Семьдесят два человека выбрали не ту деревню.



Вверху: В Вегасе и правда повсюду стоят арки вроде той, что в правой части этого скриншота. Но написано на них что-то отличное от «Fellatio».





На авторучку Дюка пробралась женская грудь, обделенная цензурой. Дети смотрят!

Королевская ноша

Удивительно, но банальный наш вопрос о причинах задержки поставил разработчиков в тупик. Отмахиваются стандартными фразами, а меж строк читается: проблемы были не только производственного характера – и с финансами, и с правами на сериал были какие-то неурядицы, распространяться о которых новый разработчик не горит желанием. И хотя теперь рядом с логотипом Forever стабильно красуется блямба с шестеренкой Gearbox, игра почти полностью были собрана сотрудниками 3D Realms, новые владельцы лишь довели ее до ума и подготовили к релизу. Так что не думайте, что «Дюк» состряпан на коленке и за месяц: это та самая игра, которую растили больше десятилетия.


Капелли ничуть не изменился. Только форму сменил на гражданскую одежду, и избавился от этой дурацкой вязаной шапочки.


Святослав Торик

Resistance 3

Все просто: Натан Хейл мертв. Застрелен своим подчиненным и коллегой по экспериментальной программе Джозефом Капелли с целью предотвращения мутации в Химеру. Хейл уже не очнется на больничной койке и не встанет с холодной земли, воскрешенный каким-нибудь очередным «ангелом». Огнеглазый близнец Кайдановского остался в прошлом (и в наших сердцах) навсегда.

Грустно, конечно, хотя и весьма нестандартно – зрелищно убить одного главного героя и тут же подсунуть игроку адекватную замену. В третьей Resistance камеру от первого лица взвалит на плечо непосредственный виновник клиффхэнгера: Джо Капелли. Да что там! Сама игра начинается с того, что он женится на сводной сестре Хейла, Сьюзен.

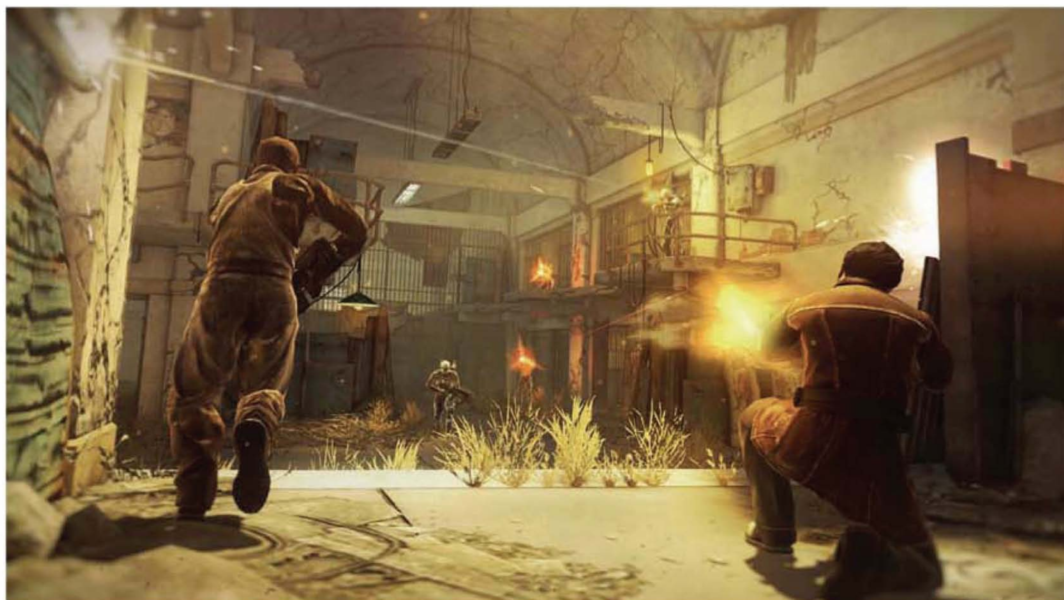
Правда, жизнь у них не задалась. За четыре года, прошедших с момента уничтожения Химерского флота, темп заката человечества так и не снизился. Химера уничтожила 90% населения земного шара и занялась изменением климата «под ключ», расширяя царство полярных льдов на всю планету. Остатки двуногих прямоходящих прячутся от инопланетных захватчиков где ни попадя, но в основном в бункерах и разветвленной сети среднеамериканских погребов (пользуясь случаем, приветы передают The Terminator и UFO: Aftershock). Джо и Сьюзен ведут свой повстанческий быт в буквальном смысле где-то под городком Хэйвен, Оклахома.

Подпольная жизнь идет своим чередом, пока на огонек не заглядывает старый знакомый доктор Маликов. Федор Михалыч, оказывается, все это время разыскивал своего бывшего подопытного кролика, чтобы попросить его о помощи. Дело в том, что когда

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Sony PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Sony Entertainment
Разработчик:
Insomniac Games
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based, local/online

ДАТА ВЫХОДА
06.11.2011


Справа: В оригинале эта картинка называется Fort Lamy Prisoner Cells. Но вообще-то Форт Лами находится в Чаде, в Африке! С другой стороны, название файла начинается с MP – быть может, речь про карту для мультиплеера?

они дружно взорвали флот Химеры в 53-м, образовалась воронка, которую хорошо бы прикрыть – авось, и полегчает старушке Земле. Капелли посылает Маликова незапиканным матом, но вскоре давление обстоятельств (на Хэйвен напала Химера – пришлось отбиваться – много наших полегло) делает свое черное дело, и Джо отправляется в поход. К тому же его сын Джек, которому передались некоторые семейные ценности вроде встроенной регенерации, приболел чем-то очень непонятным, и тут уж без помощи дяди Федора не обойтись.

Первые две части Resistance делались командой Insomniac Games под строгим присмотром со стороны Марка Черни, о котором я писал в материале о Kid Chameleon. У Марка есть определенный набор правил (Cerny Method), который применяется к каждой разработке, где он выступает консультантом – а это, на минуточку, запоминающиеся хиты всех поколений Sony PlayStation: от Crash Bandicoot и дракончика Spyro до Джека с Декстером и Ратчета с Кланком. Не обошлось без его строгих методов и в Uncharted и MotorStorm, Resistance и Killzone 2, inFAMOUS и God of War III. Теперь понятно, кого лишилась команда Теда Прайса? Да-да, в недавнем интервью Марк официально подтвердил свое отсутствие на R3, заявив, что «птенчики готовы к самостоятельным полетам». Так что мы ни с того ни с сего имеем новую интригу – потянет ли Insomniac Games? Хотя какая тут интрига. За семнадцать лет очень уж сложно не набраться должного опыта, когда каждый твой проект – хит продаж.

Но вернемся к мистеру Капелли и его походу через всю Америку. В помощь новому спасителю человечества возвращается фирменное «колесо фортуны» из первой части Resistance. Оно практически не изменилось, равно как и прилагающийся к нему арсенал. Bullseye с любимым режимом «пометил-укрылся-расстрелял», автомат Auger и шотган Rossmore со снайперской винтовкой Marksman – все они теперь поступают в базовом варианте, но с возможностью последующего апгрейда. А поскольку человечество по технологиям оказалось отброшенным куда-то в позапрошлый век, апгрейды тут очень редки и создаются из сплошного мусора. Местная осколочная граната, например, в девичестве была банкой с бобами и набором гвоздей.

Признаки PS Move в словах Sony об игре отсутствуют, а это значит, что можно вздохнуть спокойно: переучиваться на не самый удобный контроллер для шутеров не придется. Зато из ниоткуда всплыл привет из глубокого прошлого – сплит-скрин. Да! Разделенный пополам экран! В шутере! Здравствуй, детство и телевизорная пластинка Перестукина! Утрирую, конечно, в формате «двое за одной приставкой» можно будет побегать исключительно в режиме сотрудничества по генеральной линии партии. К Джо



А что? Двое вас, двое и нас! Все честно!

присоединяется его напарник, для которого не заготовили особой роли, кроме, быть может, отдельных сюжетных реплик. А вот онлайновый кооператив на восемь персон из R2 решили не перетаскивать в триквел.

Дополнительно разработчики обещают некий «прогрессивный мультиплеерный режим», выстроенный с использованием всего опыта Insomniac Games (а мультиплеерных проектов студия и впрямь сделала немало). Подробностей нет, но вроде как будет дозволено сражаться по всему земному шару и влиять на ситуацию – почти как в Assassin's Creed 3, о котором см. неподалеку. Я, кстати, недавно запускал первую часть Resistance специально с целью посетить мультиплеер – так там все еще играют люди! Причем активно так, словно и не прошло пять лет, а это ж ветеран игровой индустрии уже, почти как World of Warcraft! Стало быть, могут ребята Теда Прайса делать вещи на века.

К сожалению, наш редактор Артем Шорохов невовремя подхватил грипп и не смог съездить на показ ранней демоверсии в Лондоне. Но Resistance 3 выходит только осенью, стало быть мы вдоволь наиграемся в почти что финальный вариант на выставке E3 2011 летом и подробно расскажем вам о впечатлениях. **СИ**

В ПОМОЩЬ НОВОМУ СПАСИТЕЛЮ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА ВОЗВРАЩАЕТСЯ ФИРМЕННОЕ «КОЛЕСО ФОРТУНЫ» ИЗ ПЕРВОЙ ЧАСТИ RESISTANCE.



Внизу: Хмм. Убрать нижнюю челюсть – и здравствуй, Dead Space.





Новый класс противника – мутаторы. Кого и куда мутируют, пока что неизвестно.

PC
PS3
XBOX 360



В отличие от Dragon Age, где драконы великодушно спускаются к простым смертным, позволяя себя дубасить даже тем, кто не запасся магией и стрелковым оружием, здесь они парят в облаках, иронично поглядывая на не освоивших лук и стрелы немытых детин.

Все дороги ведут в Скайрим

Подзаголовок игры, по традиции, является тамриэльским топонимом. Скайрим – северная территория, населенная в основном героями мультиков «Ледниковый период» и «Как приручить дракона» – то бишь мамонтами, саблезубыми тиграми, йети, викингами (здесь они называются нордами) и, собственно, драконами. Для «зимних» пейзажей и погоды был разработан новый движок, позволяющий изображать особо убедительный снег, который будет не лежать скучной текстурой, а честно сыпаться, хрустеть под ногами и делать всё прочее, что положено снегу. Кроме того, улучшится анимация деревьев, а физиономии персонажей станут менее страхолюдными.



Илья Ченцов

The Elder Scrolls V: Skyrim

Когда Fallout 3 ещё находилась в разработке, многие боялись, что у Bethesda получится «Oblivion с пушками» (и в чём-то их ожидания оправдались). Теперь нас, похоже, ждёт обратная ситуация – пятая часть The Elder Scrolls многое заимствует у обновлённого сериала про мрачное будущее Америки. Однако назвать Skyrim «Fallout с мечами» язык не поворачивается.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Bethesda Softworks
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Bethesda Game Studios
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
не объявлен

ДАТА ВЫХОДА
11.11.2011

Драконы не зря занимают своё законное место рядом с подземельями в названии самой успешной ролевой системы в мире. Мало какая фэнтези-игра (и не только RPG) обошлась без них. Мы сражались с драконами, они были нашими компаньонами и фамилиарами, мы летали на них, превращались в них и были ими. Тем удивительнее, что один из старейших и популярнейших ролевых сериалов до сих пор обходился без гигантских крылатых ящеров. В Тамриэле драконов истребили задолго до событий The Elder Scrolls: Arena, и с тех пор разработчики лишь намекали на их второе пришествие. И вот, наконец, в пятой части игры они вернутся – чтобы уничтожить мир. Кожистые крылья закроют небо, а огненное дыхание превратит улицы городов в земной ад (тамриэльский Обливион, если угодно). И только драконорожденный герой с мечом в одной руке и заклинанием в другой способен предотвратить...

Минуточку, что это ещё за «драконорожденный»? Как вы себе представляете сам механизм драконозачатия у человекоподобных рас? Нет ли к этому генетических и физиологических противопоказаний? Такие вопросы заботят игрожурналистов, но не разработчиков, громогласно заявляющих, что люди, силой равные драконам, появляются в этом мире «по воле богов» (читай «неважно как, но это круто»). Драконья мощь, по версии авторов The Elder Scrolls, берет свое начало не из физических свойств древних змеев, а имеет магическую природу. Концепция как будто не уникальная, но есть одно «но»: чтобы, скажем, выдохнуть пламя, чудовище должно не прогнать воздух через «огненную железу» или зажечь воздух мысленным усилием, но прореветь заклинание-«вопль» – dragon shout. Почему это так важно? Да потому, что если вопль может прорычать дракон, то на это после соответствующего обучения способен и драконорожденный. Разумеется, просто подслушать боевой клич ящера недостаточно – лексикон придется расширять, убивая «носителей языка». Но не стоит плакать об этих величественных созданиях, к тому же приходящихся нашему герою родичами. Лучше подумайте о том, как приятно будет в бою замедлять время, разбрасывать врагов в стороны, вызывать на подмогу компаньона-горыныча и действовать отдельно обеими руками.

Последнее, впрочем, к воплям отношения не имеет – авторы просто решили, взяв за образец систему, использованную в BioShock, сделать бой более разнообразным и увлекательным. Например, в комбинации «щит-меч» щит не будет просто декорацией, увеличивающей «толщину брони», – нет, им надо будет вовремя блокировать удары или даже таранить врага, накопив силу. Можно будет взять по мечу в каждую руку или «зарезервировать» одну ладонь для заклинаний, обещана также возможность быстро переключаться между разными наборами оружия. Стрельба из луков станет эффективнее, однако



На место убитого вами торговца или владельца таверны теперь встанет его, скажем, жена или сестра. Авторы не уточняют, до какого колена можно будет вырезать род бакалейщиков и какие последствия повлечёт этот геноцид.

Skyrim в цифрах

- **10 играбельных рас;**
- **18 навыков;**
- **85 заклинаний в 5 школах магии: уничтожения, изменения, вызова, восстановления и иллюзии;**
- **20 драконьих воплей;**
- **5 больших городов.**

добыть стрелы будет сложнее. В целом, сражения грозятся сделать более ожесточенными – достичь этого собираются с помощью эффектов вроде тряски и помутнения зрения, соперники будут то и дело сбивать друг друга с ног и топтать поверженные тела (здесь я бы провел параллели с ближним боем в Dark Messiah и Zeno Clash). «Теперь-то вы по-настоящему почувствуете, что деретесь не на жизнь, а на смерть!» – трубят продюсеры. А ведь мы и в Oblivion еле справлялись с даэдрическими принцами (и до сих пор помним, как один из них ни с того ни с сего покончил с собой, спрыгнув в шахту подъемника). Впрочем, с разумными противниками можно будет попытаться вступить в переговоры.

Левый хвост длиннее

Расовыми предрассудками боги мира Нирн, к счастью, не страдают: как и в Oblivion, ваш герой может принадлежать к одному из десяти народов. Надеюсь, котолюди Khajiit по-прежнему в списке, было бы забавно выставить драконорожденную женщину-кошку против тигродракона Тош-Раки, повелителя заморской империи Ка-По-Тун (как он стал драконом – долгая история, но в фэнтези-мирах с этим проще, спросите хоть Флемет). Этот гибрид упоминался в Oblivion как самый большой дракон в мире, к тому же строящий долгосрочные планы захвата Тамриэля, так что, хотя об его появлении в новой игре прямо не говорят, вряд ли Bethesda упустит шанс. С этим согласен и художник, известный на сайте deviantART как 1Rich1 – именно его кисти принадлежит картина Dovahkiin Fights Tosh Raka, иллюстрирующая эту врезку. (Dovahkiin – так на языке драконов называют драконорожденных).





Скриншот демонстрирует одновременное использование фаербола и меча, а также похожую на волынку конечность героя. Возможно, такая анатомия – следствие драконорожденности.

Деклассированные элементы

Драконизация сериала – не единственное нововведение в пятой части. В Bethesda, спустя семнадцать лет, осознали простую истину – классовая система хороша только в партийных RPG. Там подбор в команду правильных профессионалов – действительно важная и интересная задача; когда же герой один как перст, налагать на его развитие ограничения нет смысла – если игрок захочет стать шпионом, дипломатом или магом, пусть сам расставляет плюсики, как ему хочется. И хотя в The Elder Scrolls, в отличие от других сериалов, вам разрешали создать свой класс, в самом начале игры вы вряд ли могли объективно решить, на какие умения сделать ставку, особенно учитывая хитрую систему прокачки персонажей, связанную не с одной «колбасой» опыта, а с ростом отдельных навыков (которые к тому же улучшались не только вручную, а и по мере использования). Эта система, впрочем, сохранится в несколько модифицированном виде – теперь более прокачанные способности будут быстрее приближать повышение уровня, чем слабые. Так что узким специалистам развиваться будет проще, чем тем, кто хочет уметь всего понемногу. Но, ещё раз повторю, отличие от предыдущих игр сериала в том, что специализироваться не обязательно.

Разнообразия в процесс мужания и матерения победителя драконов добавят перки – например, возможность эффективнее использовать кинжал для скрытных убийств или пробивать доспехи палицей. Выдавать их будут на каждом уровне, и, в отличие от Fallout, перки будут четче привязаны к навыкам: так, из владения одноручным оружием растёт дерево, на ветвях которого находятся бонусы, связанные с топорами, палицами и мечами.

Каждому – по потребностям

Видимое отсутствие классов не значит, что игра не будет анализировать тенденции развития вашего персонажа, чтобы потом подкинуть соответствующие задания. Да, подтягивание врагов к уровню героя останется, но в духе Fallout 3 и New Vegas – то есть умеренное и не везде. Настройка квестов будет гораздо тоньше: волшебника могут вызвать на магическую дуэль, любителю прятаться в тени – заказать кражу или убийство... Мир буквально закрутится вокруг драконорожденного: брошенный им в деревенской грязи меч тут же привлечет внимание крестьян – если попадутся почестнее, то побегут возвращать добро, самые же пропащие подерутся из-за него, а победитель понесет находку пропивать в кабак... Если повезёт, можно будет, вывалив на мостовую несколько комплектов доспехов и связку сабель, организовать импровизированный казачий отряд (лошадей, кстати, тоже вроде бы обещают, но в несколько туманных формулировках – мол, раньше они были просто транспортом, а не живыми существами, а теперь их хотят сделать лучше). Хочется верить, что и возможность отвлечь преследующих героя зверей куском мяса, которой так не хватало в New Vegas, здесь тоже будет – интерактивность ожидается на уровне если не лучших «Ультим», то как минимум лучших «Готик» – драконорожденный не погнушается сам готовить себе еду, не говоря уж о добыче руды и последующей ковке самодельных дрынов.

А если остановиться и поднять глаза, то даже звезды на небе будут соответствовать выбранным вами для своего героя навыкам и перкам. Пусть подзаголовок игры и можно перевести как «Крашеек неба», игрок в ней будет настоящим пупом земли. **СИ**

Внизу: Деревья перков закамуфлированы под карту звездного неба. А предметы, лежащие в котомке героя, дадут рассмотреть во всей трехмерной красе, по последней моде 1992 года.



PS3
XBOX 360



Слева: В отличие от бедняги Сноу, про которого долгое время не было известно ничего, кроме размера ноги, суровый мужчина в перьях уже получил от Ториямы и Китасе рекомендацию: мол, он равен Лайтнинг по силе, но обстоятельства сделают героев противниками. Пока он выглядит потерянным братом Фанг, а у потерянного брата Фанг, несомненно, есть причины недолюбливать всех, имеющих отношение к летающему городу Кокону.



НА ГОРИЗОНТЕ



Наталья Одинцова

› Final Fantasy XIII-2

Когда Юна эмигрировала из Final Fantasy X в спин-офф Final Fantasy X-2, она заделалась поп-певицей и нарядилась соответствующе: короткие шорты, половинчатая юбка, прикрывающая только левый бок. Теперь же продолжением обзаводится Final Fantasy XIII, и разработчики уверяют, что легкомысленности, присущей X-2, в новой игре не будет. Лайтнинг не возьмется за микрофон, не станет переодеваться на ходу точно какая-нибудь девочка-волшебница из аниме: глава проекта Мотому Торияма горит желанием сочинить полноценный сиквел и дать ответы на те вопросы, которые в оригинале остались неотвеченными. Например, останутся ли Фанг и Ваниль там, где оказались в финале, и когда наконец у Лайтнинг наладится личная жизнь. Но, как свидетельствует трейлер XIII-2, мелодраматический настрой – не повод отказать главной героине в возможности задрапировать левый бок и пофорсить в половинчатой юбке. Думаете, белые перья – слишком гламурно для суровой воительницы? Напротив, они символизируют ее окрепшую связь с божественными силами, как утверждает Торияма. А ведь после истории со сверхъестественными Фал'си, которые навязывают людям «фокусы»-задания и метят избранников особой татуировкой, казалось – куда уж ближе!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Square Enix
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
нет

ДАТА ВЫХОДА
не объявлена

Final Fantasy XIII-2, как и ее предшественница, входит в сборник Fabula Nova Crystallis. Раньше, описывая принцип, по которому его составляли, в Square Enix акцент делали на том, что вот-де, трем режиссерам предложили по-своему интерпретировать тему «кристаллов, которые ведут народ в будущее». И в результате в списке запланированных релизов появились FF XIII от Мотому Ториямы, FF Versus XIII от Тецуи Номуры и FF Type 0 (ранее Agito) от Хадзиме Табаты. А на первой презентации FF XIII-2 публике напомнили о другом: действие во всех – теперь уже четырех – играх происходит в одном и том же мире, хотя и в разное время. Миф о его сотворении начали рассказывать в тринадцатой «Фантазии», а в остальных выпусках продолжат. Для Лайтнинг из FF XIII-2 это означает одно – если раньше в ее жизнь беспардонно вмешались Фал'си, наштампованные давно сгинувшими богами – Пульсом (Pulse) и Линдзей (Lindzei), то теперь, как намекает первый трейлер, все вертится вокруг богини Этро (Etro) – не только праматери всего местного человечества и поставщика эйдолонов вроде Одина и сестер-Шив, но и главного радетеля за баланс хаоса и порядка в природе.

По словам создателей, связующее звено между оригиналом и сиквелом – новелла с подзаголовком Episode I, которой дополнили японскую версию FF XIII для Xbox 360. Правда, по сути, книга – скорее тизер. Лайтнинг пытается в одиночку исправить последствия финальной битвы, и в итоге не пойми как оказывается посреди бескрайнего вроде-бы-моря, где полно монстров, но вообще нет других людей. Вот и продюсер Есинори Китасе (он же курировал FF XIII) намекнул в интервью, что утопающие в буйной растительности просторы, знакомые геймерам по предыдущим приключениям героини, будут соседствовать с иными по духу декорациями. Но появления достопримечательностей, в свое время подготовленных для тринадцатой части (вроде штаб-квартиры команды Нора или окрестностей дома, где жили сестры Фэррон), ждать, скорее всего, не стоит. И Торияма как-то оговорился, что их использовать не будут, и повод, как помнят ветераны FF XIII, исчез.

Правда, как бы интригующе ни выглядела Лайтнинг в перьях, самый насущный вопрос – как преобразится геймплей, учитывая, насколько экспериментальной оказалась FF XIII и скольким фэнам пришлись не по вкусу решения разработчиков вроде продиктованного сюжетом маршрута – без права на шаг в сторону от заданного курса (свободные блуждания под занавес – не в счет) и без возможности побродить по закоулкам городов, общаясь с NPC. Пока ответ таков: все будут улучшать, в том числе и боевую систему, а заодно традиционно постараются сделать прохождение доступным для тех, кто в жанре пока – новичок. Меня больше всего беспокоит, удалось ли команде Square Enix решить главную проблему, осложнившую, по словам Ториямы, «роды» FF XIII, – сразу прийти к общему видению проекта. С задачей сделать интересный ролик-тизер в издательстве справились на ура, и хочется верить, что игра тоже не подведет. **СИ**



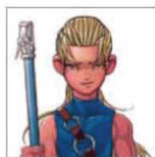
Справа: Создатели обещают, что некоторые знакомые герои предстанут перед геймерами в необычном облике. Ммм, отрастит Хоуп хребет или превратится в чокобо? Оба варианта хороши!



Если играть за Промпто, Versus начинает походить на шутер от третьего лица.


Вверху: В трейлере Ноктис говорит с таинственной блондинкой Стеллой о богине Этро – то есть, они обсуждают ту самую мифологию, что объединяет все части цикла Fabula Nova Crystallis.


Король Каэлум – вылитый Ганс Грубер из «Крепкого орешка»!


Сергей Цилюрик

Final Fantasy Versus XIII

Final Fantasy XIII расколола фэндом напополам: очень многие остались недовольны направлением, в котором RPG-цикл увел Мотому Торияма. Как ни парадоксально, это же помогло фэндому сплотиться в ожидании Final Fantasy Versus XIII: те, кому «тринашка» пришлась по душе, ждут повторения успеха, а недовольные возлагают на творение Тецуи Номуры последнюю надежду увидеть хорошую «финалку» с чертовой дюжиной в названии.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3
Жанр: role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель: Square Enix
Российский дистрибьютор: не объявлен
Разработчик: Square Enix
Страна происхождения: Япония
Мультиплеер: нет

ДАТА ВЫХОДА не объявлена

Потому что Номура – едва ли не последний из «скваревских» разработчиков со стажем, чья репутация до сих пор не была запятнана. Если рассматривать те проекты, над которыми он работал в качестве режиссера, то получается недлинный список из вполне себе толкового анимационного фильма по мотивам Final Fantasy VII да сериала Kingdom Hearts, до сих пор каким-то чудом ухитрившегося не испортиться. Впрочем, КН с ее диснеевщиной придется по вкусу далеко не каждому – в отличие от «финалки», темной и серьезной.

Именно такой тон Номура и задает уже в трейлерах. «This is a fantasy based on reality» – гласит последний из них, знакомя нас с сеттингом – огромным, серым и реалистично выглядящим мегаполисом. Им правит король Каэлум, отец главного героя. Принцу Ноктису унаследовать трон, судя по всему, не удастся...

В довесок к показанному на январской презентации трейлеру Номура дал ряд интервью японским журналам, информацию из которых я попытался обобщить ниже. Итак, боевая система обещает быть похожей на уже упоминавшуюся Kingdom Hearts. В сражениях будут участвовать до трех героев, между которыми можно будет свободно переключаться. Всего играбельных персонажей в трейлере было показано четыре – помимо главного героя Ноктиса там засветились его друзья Промпто, Игнис и (не смейтесь!) Гладиолус. Этим список не ограничивается, однако Номура предпочитает пока не раскрывать всех карт.

Каждый боец обладает уникальными особенностями и навыками. Например, светловолосый Промпто предпочитает огнестрельное оружие и единственный умеет вести прицельный огонь по уязвимым точкам противников. Все персонажи могут применять магию, однако эффекты от заклинаний будут разниться в зависимости от кастующего. Командные атаки разработчики вводить не планируют, но «комбить» врагов, переключаясь на лету с одного героя на другого, можно будет вволю. Погибших товарищей можно будет возвращать к жизни, но с гибелью Ноктиса игра закончится.

Можно будет захватывать вражескую (только вражескую – принц слишком благороден, чтобы обворовывать гражданских) военную технику: в трейлере Ноктис лихо палил по супостатам из пушки танка. Среди прочих средств передвижения на радость фанатам будут чокобо и воздушные корабли.

И главная новость от самого Номуры: в этом году игра совершенно точно не выйдет. Дескать, и так будет Dissidia 012, XIII-2 и Type-0, так что, мол, хватит с вас. И больше до E3 про «Версус» мы не услышим ни слова. **СИ**

СРЕДИ ПРОЧИХ СРЕДСТВ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ НА РАДОСТЬ ФАНАТАМ БУДУТ ЧОКОБО И ВОЗДУШНЫЕ КОРАБЛИ.


Вверху: Единственный сегмент трейлера, сделанный не на движке игры, практически неотличим от видеосъемки какого-нибудь настоящего японского города.



Вверху: Портретики персонажей рядом с их линейками здоровья не статичны; по задумке Номуры, они должны отражать эмоциональное состояние героев в каждый момент битвы.

Справа: Внизу скриншота можно видеть линейки HP и MP трех участвующих в бою персонажей и число оставшихся юнитов (9); справа – распределение экипированных заклинаний по кнопкам PSP; выше них, рядом с кружком и треугольником – иконка саммона, в данном случае Одина.



ДАТА ВЫХОДА
лето 2011 года (Япония)



Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Square Enix
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
co-op, local

Final Fantasy Type-0

На прошедшей в конце января конференции Square Enix ни одной новой игры анонсировано не было – то есть, ни о какой Final Fantasy XV ни слова. Все внимание было приковано к спин-оффам сериала: Final Fantasy XIII-2, Versus XIII и Agito XIII, которая неожиданно для всех переименовалась в Type-0.

Режиссер Хадзиме Табата заявил, что, хоть оригинальное название ему и нравилось, но игра выходила слишком уж непохожей на FFXIII (дурацкое оправдание – ведь изначально три части Fabula Nova Crystallis были заявлены как совершенно разные проекты), и вдобавок было принято решение из нее сделать отдельный сериал. Square Enix уже зарегистрировала торговые марки от Type 0 до Type 3, так что понятно, куда ветер дует.

Как ни парадоксально, при этом Type-0 остается частью Fabula Nova Crystallis и эксплуатирует ее «мифологию» – но на свой лад. Дескать, мы можем словом l'Cie называть что захотим. Какой тогда, пардон, вообще смысл в этой ложной связи между проектами?

Табата, заканчивая работу над Crisis Core, говорил, что его следующие игры будут создаваться с оглядкой на западную аудиторию. Судя по The 3rd Birthday и Type-0, в глазах Табаты гайдзины выглядят очень уж кровожадно: в обеих новинках герои регулярно измазываются в красном. Type-0 по задумке режиссера должна быть портативной мультиплеерной игрой, максимально реалистично отображающей войну.

На родину героев нападает соседняя империя, которой правит здешний Сид. Дюжина главных персонажей – студенты школы магии, находящиеся под командованием армейских офицеров и выполняющие различные приказы; еще пара героев стоят особняком, и об их происхождении пока не сообщается. В партии может быть до трех героев; на замену павшим в бою приходят резервы. Если же от 14 юнитов не остается почти никого, то можно прибегнуть к мультиплееру: у приглашенного товарища будет три минуты, чтобы помочь вам исправить сложную ситуацию. Иными словами, кооперироваться друг с другом можно будет лишь эпизодически, и большую часть времени Type-0 придется проходить в одиночку. За помощь другим игрокам, однако, полагается награда.

Как следует из завязки, в боях герои Type-0 будут полагаться преимущественно на магию и призыв различных существ. Существа эти, что любопытно, не уникальны: если ваш Бахамут падет в бою, армия пришлет ему на замену еще одного. Саммонами можно будет управлять напрямую на протяжении определенного времени.

Японский релиз Final Fantasy Type-0 назначен на лето этого года – тогда же ждите более подробного разбора игры на основе личных впечатлений. **СИ**

Сухие факты

Final Fantasy Type-0 – дебют Хадзиме Табаты в должности сценариста (которую здесь он совмещает с обязанностями руководителя проекта). До этого он зарекомендовал себя как режиссер Before Crisis: Final Fantasy VII, Crisis Core и The 3rd Birthday. Арт-директор игры – Юске Наора (Final Fantasy VII, VIII, X); его авторства – и кандзи на логотипе игры (равно как и, например, иероглифы из лого Shin-Ra). Дизайнер персонажей – вездесущий Тецуя Номура, а саундтрек пишет Такехару Исимото, известный по The World Ends with You, Crisis Core: Final Fantasy VII и аранжировкам классических «финалочных» тем в «Диссидиях».

В создании Type 0 задействовано 30 актеров озвучки, а разработчики не скупятся на заставки – поэтому игра будет занимать аж два UMD (до нее на такое решилась только Eiyuu Densetsu: Sora no Kiseki SC).



Ифрит в действии. Несколько удивляет таймер: если за огненного гиганта действительно можно будет играть пять минут кряду, то у вражеских армий практически не останется шансов!



Драматичность зашкаливает: герой страдает над окровавленным трупом чокобо.


В Dark Souls враги больше не будут отставать от героя, если тот убежит на какое-то расстояние, а продолжат преследование.

Веселее вместе

Миядзаки подтвердил, что в Dark Souls мультиплеер будет так же органично интегрирован в одиночную игру, как и ранее – то есть, скорее всего, нас снова ждут сообщения, оставленные другими игроками, их силуэты, бегающие вокруг, возможность пригласить себе на помощь доброго незнакомца и опасность оказаться поблизости с любителем PvP. По-прежнему никакого войс-чата, зато, судя по всему, не будет и региональных ограничений по серверам (которые возникли у Demon's Souls из-за того, что в разных регионах у нее были разные издатели). Единственный онлайн-элемент, который в новую игру не войдет, – это Soul Tendency, от которого разработчики отказались, дабы не маяться опять с выделенными серверами.


Сергей Цилюрик

Dark Souls

Не успели мы окрестить Demon's Souls лучшей игрой 2010 года, как From Software объявила о создании неофициального продолжения – мультиплатформенной Dark Souls.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
From Software
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
co-op/vs, online

ДАТА ВЫХОДА
2011 года (Европа)

Возглавляет разработку Хидетака Миядзаки – человек, имя которого должно стать известным каждому уважающему себя геймеру хотя бы потому, что этому человеку мы обязаны появлением на свет Demon's Souls. Как ни странно, Миядзаки – новичок в игровой индустрии: его стаж насчитывает лишь шесть лет (сейчас ему 36, что делает его одним из самых молодых руководителей в японском геймдеве). Его можно назвать счастливчиком: не имеющего соответствующего опыта работы Миядзаки взяла к себе From Software, разработчик его любимого цикла King's Field, а там уж он быстро дослужился до должности режиссера Armored Core 4 и ее сиквела. И, конечно, Demon's Souls – духовного наследника King's Field.

Примерно так же можно охарактеризовать и следующую работу Миядзаки – уже по отношению к Demon's Souls. Темное фэнтези, разномастные чудища, норовящие расправиться с героем – и сложность, беспощадная сложность. Она не убавится, обещает Миядзаки, а лишь возрастет! Но вместе с ней увеличится и число стратегий, с помощью которых можно будет одолеть то или иное препятствие. «Мы дали всем персонажам – и игрокам, и противникам – высокую силу атаки и низкую защиту, потому что мы не хотим, чтобы вы просто кромсали врагов бездумно», – поясняет Миядзаки.

Пожалуй, самым важным отличием Dark Souls от предшественницы станет новая структура мира игры – он будет целостным, единым, а не разбитым на отдельные локации. Тем не менее, Миядзаки божится, что однообразия в местах, которые нам предстоит посетить, не будет.

Dark Souls должна быть в полтора-два раза длиннее, чем предыдущая работа From Software. Увеличится не только продолжительность – нам обещают около сотни разновидностей врагов (против трех десятков в Demon's Souls), столько же видов оружия с заметно разнящимися характеристиками и особенностями, вдвое больше заклинаний и увеличенный ассортимент брони.

При создании персонажа нам не придется больше довольствоваться заготовками в виде классов: Миядзаки решил дать игрокам максимум свободы в выборе собственного стиля игры.

Гибель в Dark Souls не будет означать возвращение в самое начало уровня (собственно, уровней как таковых-то и нет больше) – игроки смогут выбирать себе точки восстановления, куда их будет отбрасывать после поражения. Точки эти будут представлены в виде костров, у которых будут собираться для отдыха потрепанные рыцари и волшебники (судя по всему, эти костры будут играть заметную роль в мультиплеере).

Dark Souls пока не имеет точной даты выхода даже для Японии (там ее будет издавать сама Fron Software), но Namco Bandai (на долю которой приходится распространение игры во всех других регионах) обещает, что новая порция приключений обязательно доберется до нас в этом году. Что обнадеживает. **СИ**

МИР ИГРЫ БУДЕТ ЦЕЛОСТНЫМ, ЕДИНЫМ, А НЕ РАЗБИТЫМ НА ОТДЕЛЬНЫЕ ЛОКАЦИИ.


Архитектура уровней обещает быть преимущественно вертикальной – то есть, от падений в пропасти наши герои погибнут не раз.




За спинами музыкантов среди прочих – плакат любимого Хантером Томпсоном и Александром Щербаковым кентуккийского дерби.

Ещё одним спутником Конуэя будет радиолюбитель-коротковолновик. Эта открытка – от Мамонта-Грязнули, одного из кентукийских пещерных операторов, с которым можно будет выйти на связь. Может быть, у него странное прозвище, а возможно, он действительно мамонт.





Илья Ченцов

Kentucky Route Zero

Лишь трейлера и краткого описания игры было достаточно Джейку Эллиотту, чтобы собрать восемь с половиной тысяч долларов на финансирование проекта Kentucky Route Zero.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Windows, Mac
Жанр: adventure
Зарубежный издатель: не объявлен
Российский издатель: не объявлен
Разработчик: Cardboard Computer
Страна происхождения: США
Мультиплеер: нет

ДАТА ВЫХОДА осень 2011 года

На первый взгляд перед нами ещё один «ночной» инди-платформер, в котором скудное освещение призвано скрыть недостатки графики. Однако Kentucky Route Zero как минимум выглядит лучше Limbo и Night Game – персонажи и обстановка здесь трехмерные, и неяркий свет не прячет их, превращая в темные силуэты, а лишь оттеняет в комиксном стиле, так что результат немного напоминает Killer7 и чуть-чуть подземные уровни Another World.
Да и жанровое определение не совсем справедливо – те, кто знакомы с творчеством Джейка Эллиотта, знают, что он тяготеет скорее к интерактивной литературе, какая бы механика ни бралась за основу. А Kentucky Route Zero – это даже не книжка с картинками, а виртуальный театр. Диалоги героев, по крайней мере, так и оформлены – с указанием места действия и авторскими ремарками.

Повествует пьеса о простом водителе фургона по имени Конуэй, занимающемся доставкой антикварной мебели. Хозяин, чей бизнес переживает не лучшие времена, отправляет героя в последний рейс по таинственному «шоссе номер ноль», где Конуэя ждут неожиданные встречи и такие приключения, что не снились не только героям сериала «Дальнобойщики», но и самому Фродо Бэггинсу – вряд ли юный хоббит спал и видел девушку-робота-певицу кантри, или военный корабль, населённый исключительно кошками.
О снах мы заговорили неслучайно: сам Джейк пишет, что любит сочинять «игры о дружбе, партнерских отношениях и объединяющих людей общих интересах, а также о том игриво-отвлечённом состоянии разума, которое многие называют "грёзами наяву"». Его герои живут на границе сна и яви: так, фрилансер из Hummingbird Mind, пытаясь придумать поводы не работать, готов даже искать шапку для приснившейся ему колибри. Мини-адвенчура A House in California вообще посвящена воспоминаниям, и вместо обычных «взять» и «использовать» там в ходу глаголы «вспомнить» и «забыть». Так что стоит ожидать, что в Kentucky Route Zero не только мир будет сюрреалистическим, но и игровой процесс окажется необычным. Каким? Об этом я спросил самого Джейка.

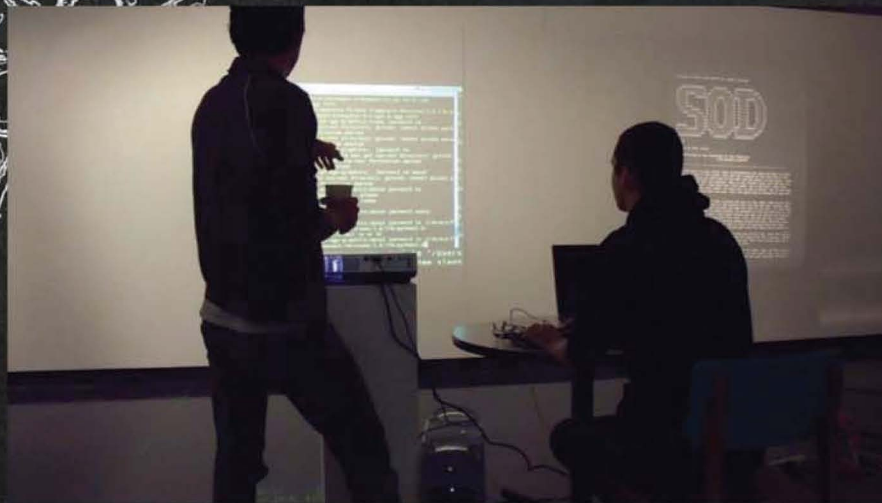

Вверху: Те, кто пожертвовал на создание игры больше десяти долларов, могут получить в подарок от авторов модель для склеивания грузовика Конуэя.

Dramatis Personae: Ezra & Julian

Семилетний Эзра и его брат, белоголовый орлан Джулиан, отстали от стаи, перелетавшей с Аляски в Флориду. Конуэй находит их на вершине строящегося здания в Боулинг-Грин. Джулиан способен переносить наших скитальцев через пропасти, а Эзра поможет богатым жизненным опытом – не так уж много на свете мальчиков, происходящих из орлиных семей.







Слева: Тамаш Кеменси (слева) и Джейк Эллиотт (справа) на выставке Play Up! в университете Северного Иллинойса.

› Джейк Эллиотт

? Многие наши читатели представляют себе Соединенные Штаты «монолитной» страной, хотя, уверен, американцы-то знают, чем Аризона отличается от Алабамы. Если спросить русского про Кентукки, он вспомнит разве что закусочную Kentucky Fried Chicken. Просветите нас, что ещё есть такого интересного в этом штате, что он достоин «именной» игры?

На самом деле Кентукки уже занимает уникальное положение в истории видеоигр. В 1976 году Уилл Кроутер создал Colossal Cave Adventure – попросту говоря, первую текстовую адвенчуру, в которой игрок исследовал компьютерную симуляцию самой большой в мире системы пещер – кентуккийской Мамонтовой пещеры. Я познакомился с Colossal Cave и её разнообразными вариациями ещё в детстве, а пару лет назад мы с моим другом Джоном Кейтсом начали проект, посвященный ей (http://tgott.wordpress.com/), и вместе с Тамашем *(Тамаш Кеменси отвечает за графику в Kentucky Route Zero. – Прим. ред.)* сделали своего рода сюрреалистическую арт-игру о том, как Кроутер изучал пещеры, а заодно и свою жизнь. Работа над проектом была непростой, но и очень вдохновляющей. Кроме того, моя девушка и её семья живут в тех краях, и вот, когда я в прошлом году ездил к ним в гости, мне и пришла в голову идея Kentucky Route Zero.

? Ваши предыдущие игры (Hummingbird Mind, A House in California) не очень-то впечатляют в графическом плане. Было ли такое оформление осознанным визуальным решением, или их пришлось сделать такими по необходимости? Можно ли сказать, например, что HD-римейк A House in California убил бы всю суть игры?

Честно говоря, я не очень-то хороший художник – и хотя я доволен, что смог как-то оформить эти игры, получилось грубовато. Не думаю, что буду их как-то перерабатывать – они завершены. Но я очень рад, что над Kentucky Route Zero со мной будет работать Тамаш. Помощь человека, способного разработать визуальную компоненту игры и затем умело претворить её в жизнь, неоценима.

? Кстати, можно ли назвать Hummingbird Mind автобиографической игрой? Это ваши там собака и кошка (и сны)?

Да, конечно! Я написал эту игру в середине долгого жаркого лета, когда занимался фрилансерской работой и никак не мог сконцентрироваться. И я рад, что отложил свои дела – результат мне нравится, и я бы хотел делать больше таких маленьких игр (в частности, про Хэтти и Элоизу).

? Как в общих чертах будет выглядеть геймплей Kentucky Route Zero? Посмотрев трейлер, можно решить, что это простенький платформер с квестовыми элементами. Ждать ли нестандартных глаголов, как в A House in California? Движение камеры слева направо также заставляет думать, что в самой игре мы будем перемещаться только горизонтально, так ли это?

Описать наш геймплей непросто. Надеюсь, скоро сможем показать вам его. Для нас важно, чтобы игра была доступна для казуальных геймеров. Так что сложных задач, связанных с передвижением, не будет, однако вы все равно будете бегать, прыгать и забираться на препятствия. Как мне кажется, мы разработали хорошую систему управления, понятную даже неопытным геймерам и приятную в использовании. Самое главное для нас – сделать, чтобы игроку было просто и интересно исследовать мир. Перемещаться можно будет во всех направлениях, не только слева направо. Диалоговая система – аналогичная современным RPG.

? Мне игра напомнила Another World (внешне) и Lost Vikings (в ней тоже были герои с разными способностями). Уместное сравнение?

Да, Another World служит для нас примером. A Lost Vikings – одна из моих любимых игр и тоже образец для подражания. Но Kentucky Route Zero будет не совсем такой, как эти игры. Мне кажется, она, в общем-то, уникальна. *(Улыбается.)*

? В трейлере сценарий игры появляется на экране в виде, собственно, сценария с авторскими ремарками. Так будет и в игре?

Да, диалоги оформлены в виде пьесы, с описаниями сцен и ремарками. Это часть общей эстетики игры – у нас будет что-то вроде смеси южной готики, волшебного реализма, американской трагедии и модернистского театра.

? <style=Famitsu> **Ого!**</style> **Спасибо за интервью!** СИ

Dramatis Personae: Junebug

Робот-певица по имени Майский Жук была наделена способностью сочинять песни, и в качестве побочного эффекта в ней проснулось сознание поэта. Когда ресторан, в котором она работала, закрылся, железных музыкантов забыли внутри, так что Майский Жук была очень рада покинуть запыленную забегаловку и отправиться путешествовать с Конуэем. Её познания в электронике и умение общаться с компьютерами на языке поэзии не будут лишними в пути.







СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Проклятие Ясуми Мацуно

Колонка о культуре потребления подождет: прохождение Tactics Ogre заставило меня еще больше проникнуться любовью к работам Ясуми Мацуно. Проблемы, которыми сопровождается его карьера в геймдеве, сводятся к одному: Мацуно – творец, а не бизнесмен.

Творец с большой буквы, я бы даже сказал. Таких, как он, единицы в армии ремесленников, из которых состоит японская игровая индустрия. Но именно Творцы способны создать что-то большее, чем просто продукт для той или иной аудитории.

Давайте возьмем в качестве примера жанр JRPG, раз уж я заговорил про Мацуно, и посмотрим на Final Fantasy XII. На масштабы мира, на его многолетнюю историю, на обширную мифологию, на все многообразие культур и языков, на уникальность каждой локации, на общую проработанность, кажется, каждой детали. Это все свидетельствует о недюжинном энтузиазме, с которым Мацуно подошел к созданию игры. Его ничто не обязывало настолько вкладываться в игру; в конце концов, соседствующие с ней Final Fantasy X, X-2, XIII не могут похвастаться и десятой частью той масштабности, что наличествует в «двенашке».

Последствия смещения Мацуно с должности руководителя проекта здесь тоже более чем заметны. Обратите внимание на то, насколько насыщены первые несколько часов игры! Практически каждые пять минут что-то происходит, меняется обстановка, вводятся новые условия: то нужно отвлекать караулящих дворцовую сокровищницу солдат, то драться на кулаках в тюремной арене, то поспешно отбивать мимиков от электроцепей (не то свет отключится и полезет нежить в огромных количествах), то драпать от бандитов по шахтам, то избегать поднимающих тревогу ловушек, то привлекать внимание горожан к лжи маркиза. FFXII словно возвращает нас в славные времена FFVII, когда практически все, что делал Клауд, было выполнено в виде мини-игр. Здесь попросту нет времени скучать – особенно при том, что продолжительность сценок в начале игры едва ли не равна продолжительности геймплейных вставок. И сценки эти, простите уж за повторение, насыщенны сами по себе – зачастую парочкой коротких реплик персонажи описывают важный сюжетный ход, оставшийся за кадром. Увы, многие игроки подобные нюансы, скорее всего, пропустят мимо ушей – FFXII слишком уж для массового восприятия изящна и лаконична.

Но речь не об этом. Речь, напомню, о масштабе и проработанности. Сколько JRPG вы можете назвать, способных в этих качествах посостязаться с Final Fantasy XII? Я – одну. Ту самую, которую фанаты жанра неизменно вспоминают уже не первый десяток лет в любом споре относительно сюжетов в японских ролевках, – Xenogears, конечно.

Скажите, вы знали, что Тецуя Такахаси и его жена Сорая Сага написали сценарий, который впоследствии лег в основу Xenogears, для Final Fantasy VII? И им отказали, потому что их творчество было «слишком темным и запутанным», но смилостивились и позволили начать отдельный проект – начать, да, но не толково закончить. Думаю, никому не нужно лишний раз напоминать про то, чем является второй диск Xenogears со всеми этими стульчиками и пересказами не только сюжета, но и вырезанных данженов – настолько грубо углы не срезались на моей памяти никогда. Похожая ситуация, не правда ли? Такахаси и Сага – тоже Творцы с большой буквы, и подобные разочарования преследуют и их. Xenogears ведь задумывалась как пятый эпизод огромной эпопеи (более-менее детально описанной в артбуке Perfect Works), но права на нее были у Square, которую продажи оригинала не устроили. Чета Такахаси перебежала в образованную выходцами из Square компанию Monolith Soft, где задумала реализовать свои идеи в виде не связанной с Xenogears напрямую саги из шести эпизодов. И что же? Уже из второй части была выброшена половина авторских сюжетных решений, а Такахаси был разжалован из режиссеров в «автора оригинала». А потом число эпизодов и вовсе было сокращено до трех, и в последний кое-как (хоть и с чуть большим влиянием Такахаси) впихнули все оставшиеся события саги. Таким образом, Такахаси с женой в очередной раз пали жертвами своих амбиций.

Как и Ясуми Мацуно. Едва устроившись на работу в Quest, он стал строить грандиозные планы. Ogre Battle Saga, история выдуманного им мира в восьми частях, оборвалась очень скоро: стоило Мацуно выпустить вторую игру цикла, Tactics Ogre, как искренне восхищенный Хиронобу Сакагути убедил его перейти из Quest в Square и дал ему возможность создать первый полноценный спин-офф Final Fantasy (давно отпочковавшиеся в отдельные сериалы Adventure и Legend да бастард Mystic Quest не в счет).

При создании FF Tactics (явно вдохновленной войной Алой и Белой Розы; домашнее чтение: http://ffforever.info/index.cgi?article=20) Мацуно пришлось идти на поводу у массовой аудитории – имя Final Fantasy обязывало. Как выяснилось, казуальным геймерам наличие в Tactics Ogre значительных развилок в сюжете пришлось не по нраву – и FFT стала абсолютно линейной.

Затем последовала Vagrant Story, которую неуемный Мацуно также продумал вплоть до мелочей. Поговаривают, что название The Phantom Pain, с которого начинаются титры, указывает на то, что игра задумывалась как первая часть большого сериала, охватывающего историю Эшли Райота, – Vagrant Story.

Впрочем, даже если оставить в стороне призрачные намеки на сиквел и обратиться к словам самого Мацуно, впору хвататься за голову. Из Vagrant Story было выброшено больше половины написанного сценария! И это, опять же, из-за огромных объемов работы (для маленькой команды) и ограниченного срока, отведенного на проект. Мацуно опередил свое время, упершись лбом в ограниченные возможности PS1: по его задумке, к Эшли должны были присоединяться управляемые AI напарники! Также потребовалось уменьшить детализацию многих уровней ради улучшения производительности.

А в 2000-м, после релиза Vagrant Story, руководству Square надо было решить, куда пристроить Мацуно и его команду – и Сакагути назначил своего любимчика на роль режиссера Final Fantasy XII. И это решение, по-моему, лучшее, что Гуч принял за все время работы в Square.

Многие фанаты созданных под эгидой Сакагути «классических» частей Final Fantasy заявили, что FFXII – «не то». Но сам же отец сериала с ними не согласен: когда «двенашку» показывали на E3 2004 (она тогда была уже полностью играбельной), он ознакомился с результатами трудов Мацуно и сказал ему: «Да, это настоящая Final Fantasy». Зато после ее релиза Сакагути был куда более суров: «Я поиграл совсем немного. Нельзя же чего-то ожидать от игры, когда Ясуми Мацуно, ключевая фигура команды, уходит посередине разработки».

Можно, конечно. Можно. Ведь игры настолько уникальной, огромной и качественной больше не будет – по крайней мере, в цикле Final Fantasy. Наученные горьким опытом главы Square Enix не отдадут больше номерную часть в руки таким, как Мацуно или Такахаси. Поэтому «двенашку» и надо ценить, холить и лелеять. Даже со всеми многочисленными компромиссами, на которые пришлось идти Мацуно во время разработки, даже брошенная на полпути и недоделанная, она – лучшая часть Final Fantasy, лучшая JRPG на данный момент.

Какие компромиссы, спросите вы? В одной из предыдущих колонок я уже упоминал про смену протагониста, но на этот раз скажу более уверенно: да, изначально героем был взрослый и серьезный рыцарь Баш (это подтвердил в одном из интервью арт-директор Хироси Минагава), а смазливого легкомысленного паренька Ваана на главную роль пропихнули продюсеры. Но заметьте, как ловко из этой ситуации вышел Мацуно! Переписав сценарий и оттиснув Баша на второй план, он, тем не менее, не позволил Ваану купаться в лучах славы: практически в каждой сценке с его участием юный воришка выставляется полнейшим олухом! Складывается впечатление, что игра презирает его не меньше, чем мы (позволю тут это «мы»: не знаю ни одного человека, которому всерьез нравился бы Ваан). Более того, блистательный Балтье с самого же своего появления заявляет: «Я главный герой». И эту позицию упорно отстаивает до самого финала. И действительно, нетрудно видеть, что он наравне с принцессой Ашелией занимает центральное место в сюжете.

Компромисс номер два – сложность. При создании Vagrant Story Мацуно мог себе позволить в открытую говорить, что она – для узкой хардкорной аудитории, которую задолбали жанровые клише (по-моему, за одно только это его можно носить на руках). В случае с FFXII такое не прокатило: набитая казуалами фокус-группа разнылась и потребовала сбавить градус. Пришлось подчиниться – правда, справедливость впоследствии была восстановлена в Final Fantasy XII International Zodiac Job System, где были введены значительные ограничения на прокачку персонажей.

А третий компромисс коснулся уже контента – и стоил Мацуно рабочего места. Занявший его кресло Хироюки Ито, чтобы успеть закончить игру к установленному сроку, прибег к «шоковой терапии»: он приказал бросить все квесты, разработка которых затягивалась. Судя по всему, мы недосчитались доброй половины FFXII.

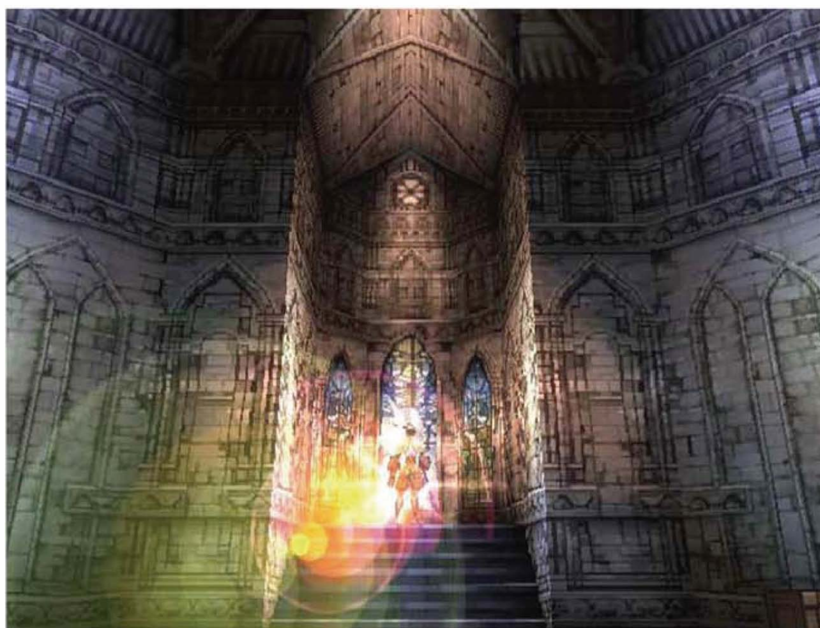
После этого всего Ivalice Alliance видится этаким плевком в спину Мацуно. Два ненужных, никчемных, убогих сиквела и кривой порт FFT, в мануале которого нет даже упоминания оригинальной команды разработчиков – какого черта, Square?

Тем временем Мацуно-фрилансер написал сценарий к MadWorld (что совершенно не его стезя; не понимаю, зачем Инаба позвал именно его), а затем его пригласили бывшие коллеги поработать над римейком Tactics Ogre. Об этом я тоже упоминал ранее, но вновь повторюсь: руководство посчитало, что TO не наберет 100 тыс. копий (сюрприз: меньше чем за полторы недели продаж в Японии она взяла рубеж в 200 тыс.), и в целях экономии бюджета повелело Мацуно сократить его наполеоновские планы процентов так на 30. Разве не проклятье – раз за разом быть вынужденным отказываться от воплощения своих идей?

Сейчас Мацуно описывает себя в Твиттере фразой «мне стыдно делать видеоигры». По-моему, стыдно должно быть всем остальным. Единственное, в чем повинен Мацуно, – в том, что он каждый раз старается слишком сильно, выкладывается по полной, старается, чтобы все было идеально. Он творец, он перфекционист, он – тот человек, который делает игры искусством, в контраст другим японским сценаристам и режиссерам, которые упиваются героическими свершениями сферических клише-героев в вакууме, штампуя одно за другим эскапистские приключения для лишенных вкуса подростков.

О нет, конечно, есть исключения. Я обожаю эти исключения. Но вот только сейчас в индустрии уже почти не найти таких людей, на творчество которых можно было бы положиться. Нобуя Накадзато, помимо потрясающей Contra Hard Corps создавший еще и темную, почти мацуновскую Vandal Hearts 2, пропал – от него уже пять лет ничего не слышно. То же самое с Ёситакой Мураямой, автором моей любимой трилогии Suikoden: после 10,000 Bullets его нет в титрах ни одной игры. Авторы цикла Valkyrie Profile регулярно компенсируют уникальность «валькирий» мерзотно-анимешной клишированностью Star Ocean. Тосиро Цутида, создатель Front Mission, был вынужден смотреть на то, как над его детищем измываются косолапые разработчики Silent Hill Homecoming и сценарист Мотому Торияма (самого Цутиду почему-то не допустили к разработке Evolved), после чего хлопнул дверью (ушел из Square прямо во время того, как я писал эту колонку, словно в подтверждение моих слов). И кто еще остается-то? Atlus? Я бы порадовался, если бы находил их релизы играбельными.

Завершить этот текст хочется на более-менее оптимистичной ноте. Если у Мацуно пока так и не сложилось создать игру мечты, то у Такахаси (того еще исключения, прямо говоря) это, кажется, удалось. Судя по отзывам на Xenoblade, она умещает в себе не только ожидаемый от Такахаси запутанный и интересный сюжет, но и колоссальных размеров мир, в котором можно прожить очень долго, занимаясь кучей всевозможных вещей. Остается надеяться, что Xenoblade все-таки переведут на английский, и что кто-нибудь вроде Nintendo завербует Мацуно (он ведь сейчас фрилансер) и отдаст ему все свои деньги. Потому что качественные игры – хорошо, а гениальные – лучше. **СИ**





В Tatsunoko vs. Capcom было так: выбрал робота – больше никого не можешь взять в команду.



ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Hulk hate kitty cats! HULK SMASH KITTY CATS!

Marvel vs. Capcom 3 – это, безусловно, важное событие не только для жанра, но и для индустрии в целом. Однако не совсем понятно, что должно стоять на первом месте. Когда мы говорим о файтингах, чаще всего мы обращаемся к узкой прослойке геймеров, нет, экспертов (слово противное, но в данном случае не лживое), которым важен баланс, фольклорная фреймдата и рандомная ультра на вэйке с конца экрана. Когда же речь заходит о ценности вообще, то приходится восторгаться классной подборкой персонажей и красивыми аренами. Вопрос в том, по какой шкале оценивать Marvel vs. Capcom 3. Если выбрать первую, то картина сразу станет менее привлекательной.

Разумеется, для того, чтобы понять и разобрать игру на составляющие, требуется гораздо больше времени. Но у меня была возможность изучить её до релиза, причем два ранних превью-билда и один финальный, в котором все было открыто, но не было онлайна. Тестирование проводилось по всем правилам: четыре человека на протяжении нескольких часов занимались спасением двух миров (sic!), выбирали разных бойцов и пытались воспроизвести сложные комбо. Обзор, однако, решили раньше времени не писать – нужно было обязательно посмотреть онлайн, поиграть с теми же «экспертами» и послушать комментарии какого-нибудь Джастина Вонга (если коротко: «Игра г*вно»). И первые трудности возникли уже на этапе покорения онлайна.

Да, плохой матчмейкинг может быть следствием, скажем, нестабильного интернет-соединения. Но как показывает опрос на форумах Shoryuken.com, сразу найти противника в Ranked Match получается лишь у 10% играющих. 32% опрошенных уверяют, что им требуется никак не меньше двадцати попыток, прежде чем удастся найти противника. А 12% невезучих так и вовсе умудряются пройти аркадный режим и победить Галактуса, прежде чем система подыщет им оппонента. Что за дела, Capcom? В SFIV онлайн работал лучше, а в SSFIV он вообще был идеальным. Почему не потеряли опыт? Capcom отвечает, что всему виной успешный запуск – дескать, серверы не справляются с нагрузкой. Значит, когда вышел SSIV, они справлялись, а сейчас – нет? Чушь.

С балансом тоже не все гладко. Во-первых, система выбора простой схемы управления и сложной не видна противнику и не может быть настроена предварительно. Другими словами, вы не видите, что выбирает ваш противник. Возможно, он взял Simple. Теперь он использует три кнопки, одной из которых наяривает Aerial Combo, а другой лепит Hyper Combo. Это, фактически, узаконенный баттонмэшинг. Более того, поощряемый самими разработчиками! Как играть в таком случае? На самом деле, если человек натренировал свою команду, ему ничего не стоит раскусить новичка. К тому же, некоторые комбо «ловкач» просто не сможет провернуть, как бы ему этого ни хотелось. А у тех, кто играет честно, в руках оказывается все богатство боевой системы.

Разумеется, богатство, чуть ли не смытое в унитаз. Я прекрасно понимаю, что отладка баланса – это дело сложное, трудоемкое, времени требуется много, что без аркадного релиза сложно, и что будет еще миллион патчей, корректирующих, ну, всё. Однако сегодня этого нет. Marvel vs. Capcom 3 в чистом виде имеет много уязвимых мест, которые могут отпугнуть новичков, да и не все увлеченные геймеры согласятся с ними мириться. Первая язва – Акума, вторая – Сентинел (Страж), третья – Дедпул, четвертая – Данте, пятая – Артур, шестая – Вэскер. Чаще всего в онлайне встречается зажимающий в углу Акума, у которого на каждый второй удар повешен мощный прожектайл. Сентинел, обладающий внушительным запасом здоровья (звучит, кхм, странно), имеет два чудовищно сильных прожектайла, один из которых бьет прямо, а другой – по диагонали, и оба они прекрасно чередуются. Это если не забывать про то, что все его комбо – это как ядерные бомбы. Не спрячешься – будет больно. С остальными сложнее. Дедпул в неумелых руках – профан, но все равно будет раздражать, если какой-нибудь дурачок выберет его, чтобы прыгать по локации и стрелять из пистолетиков. Данте – прекрасный боец. К несчастью, многие даже и не думают изучать его приемы. Прокрутка назад и сильный удар – вот, пожалуй, и все, с чем предстоит иметь дело.

Артур и Вэскер посложнее. Вообще-то, все хитрости Артура точно так же поощряются в режиме тренировки, где игроков учат убегать в угол экрана и швыряться оттуда прожектайлами, не зная горя. Я не шучу, посмотрите сами – у него все комбо завязаны на то, чтобы встать на месте, бросить копье, а следом еще три. Или еще святой водой прижечь. Вэскер не такой – он просто быстрый. Как Хсиэн-ко может исчезать и появляться рядом с противником, так и Вэскер



Трон Бонн – прекрасный «танк»! Может уравнять баланс команды, в которую входят Триш и Чунь Ли.

телепортируется из точки А в точку Б с невероятной скоростью. Его комбо так и выглядят: мужик в плаще появляется то там, то здесь, прыгает и веселится, наносит точечные удары и снова исчезает. Hyper Combo такое же.

Исходя из этого, какие команды чаще всего встречаются в онлайне? Акума, Сентинел, Дедпул. Артур, Вескер, Данте. И они побеждают. Повод усомниться в своих способностях? Скажите это посетителям GameFAQs.com, Shoryuken.com. Или просто попробуйте поиграть онлайн. Не сомневаюсь, что уже вторым противником окажется человек с одной из перечисленных выше команд, при этом у него будет 140 побед и семь поражений, сорок три победы подряд – невозможный для его ранга винрейт. Почему невозможный? Потому что по-настоящему крутые игроки (сверьтесь с таблицей рекордов) используют персонажей, вроде Таскмастера. Они знают, на что способна Женщина-Халк. У них получается светопреставление, а не драка. Такие бои вообще заслуживают того, чтобы их выкладывали, скажем, на диск Level UP и комментировали, на них можно учиться. Однако и это невозможно – Marvel vs. Capcom 3 не дает записывать повторы. Нет повторов! Можно понять, почему их нет в Tatsunoko vs. Capcom (Nintendo Wii). Или не было в Street Fighter IV. Но сейчас, когда у Capcom такой богатый опыт именно по части современных файтингов! Выйдут DLC с «призраками»? Даже если бы его стали распространять бесплатно, все равно это большое упущение.

Впрочем, тема DLC – это тонкий лед, под которым… Ну, вы поняли. В обзоре в этом номере я смотрю на все в общем, поэтому дополнения с новыми персонажами – «это прекрасно». Это именно то, чего хотят геймеры. Разве вы хотите покупать еще тридцать три версии игры? Я в этом сомневаюсь. А DLC – это, наконец, просто современно. Но когда разработчики говорят о скачиваемых бойцах, такое ощущение, что их заботит сам факт, а также общее число участников. Да, для кроссовера чем больше, тем лучше. Но для файтинга это неоправданный риск. Посмотрите на Marvel vs. Capcom 2. Там очень много персонажей. Гораздо больше, чем в третьем выпуске. И, понятно, далеко не за всех играют. Если говорить о нем как о турнирной дисциплине, то список доступных бойцов сужевается, ну, грубо говоря, до пятнадцати. Может, двадцати. Все остальное – это уже группа риска, игра на везение, а попросту говоря – безрассудство. Однако несмотря на все это, у Marvel vs. Capcom 2 есть некая основа, которая позволяет играть честно. У третьей части этого нет. Во всяком случае, сегодня, сейчас. Поэтому разбавлять и без того жидкий баланс еще и безумными героями на протяжении целого года (у Ниицумы далеко идущие планы, как он поведал в твиттере) – это просто глупо.

Не поймите меня неправильно, я был бы рад, если бы в игре появился Феникс Райт. Демитрий, Лорд Раптор, Найткроулер (Ночной Змей, как записано в российских изданиях комиксов), Немезида, Сорвиголова (Daredevil), доктор Стрейндж. То есть те персонажи, которые засветились в эндингах (Демитрия там не было, но лучше уж он, чем какой-нибудь Содом) уже сейчас, и которых все ждут. Просто глядя на Акуму и Сентинела, как-то сомневаешься в том, что их удастся «вписать». И это еще неизвестно, на что способна Джилл и Шума-Горат, – на момент подготовки материала не было возможности за них поиграть. Я надеюсь на лучшее, но само слово «надежда» по отношению к уже вышедшему файтингу, согласитесь, настораживает.

Наконец, последнее. Наверняка вы уже прочитали другие обзоры и комментарии. Ревью в целом положительные, два уважаемых ресурса даже поставили максимальный балл. Выделился только один сайт, влепивший семь баллов ровно и пожуривший третий выпуск за слишком хаотичный геймплей, который, дескать, может отпугнуть новичков. Чушь. Marvel vs. Capcom 3 – это файтинг для всех. Для тех, кто любит комиксы, а также для тех, кто знает и ценит Capcom. Не хочется снова прибегать к кантовским формулировкам, но как «вещь для нас» – это что-то поистине колоссальное. Все это расписанное на две страницы нытье – претензии к «вещи в себе». Возможно, где-то сплоховали разработчики. Возможно также, что тонкости прояснятся только чуть позже, и нужно время, чтобы все узнать. Несомненно одно: после идеального Super Street Fighter IV обидно получать что-то, что заставляет задавать так много вопросов. **СИ**





КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Валькирия на панели

Прошу прощения за то, что рецензия на Valkyria Chronicles 2 так и не появилась в журнале. У меня была уважительная причина: в VC2 я играю уже полгода и до сих пор не прошел до конца. Почему – сейчас объясню.

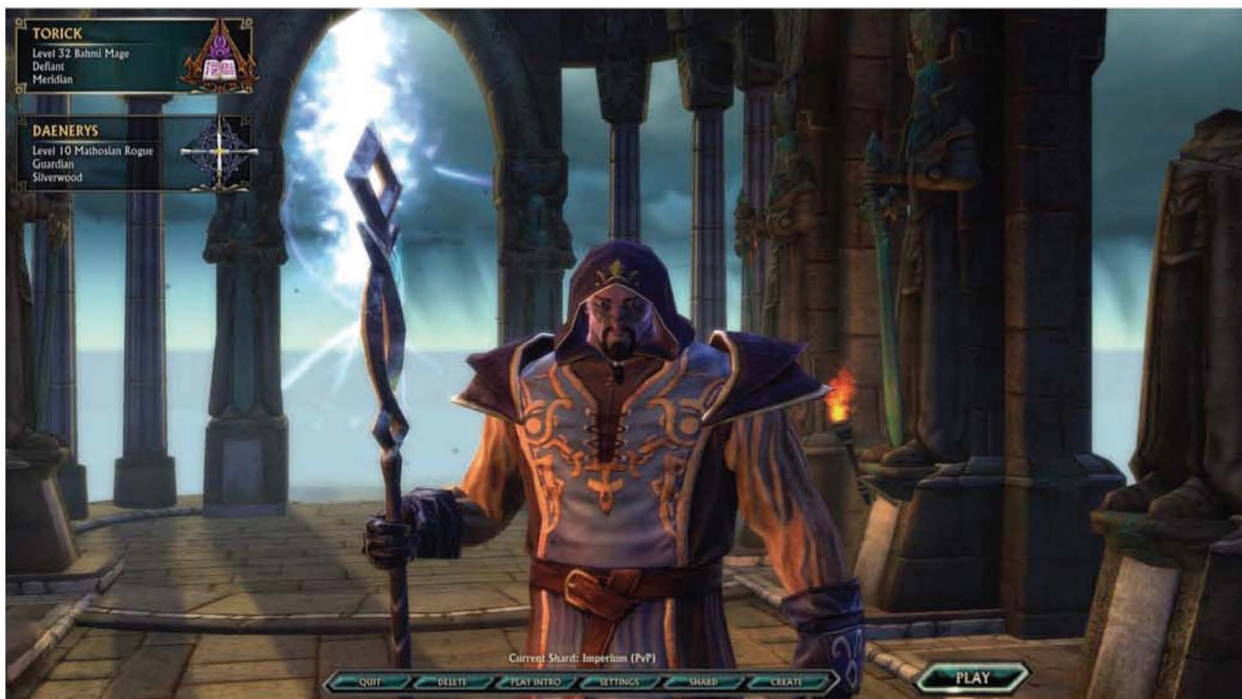
Напомню, что первая часть Valkyria Chronicles – лучшая игра для PlayStation 3 в 2009 году. В том, что холиворы на тему «на PlayStation 3 нет игр» стихли, велика заслуга этой изящной, умной, неожиданно оригинальной стратегии от Sega и авторов Sakura Taisen со Skies of Arcadia. Игра, однако, настолько успешно мимикрировала под книгу о войне с интерактивными миссиями-иллюстрациями, что переняла и недостатки литературного творчества. Внимательно прочитал историю с первой страницы до последней, закрыл томик – и все. Игра исчерпана до конца (едва ли не больше, чем пять раз пройденная Vanquish!). Можно докупить спешно накиданные DLC-рассказы в PlayStation Network – но это не совсем то. А хочется – больше.

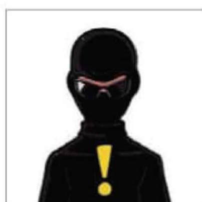
Увы, иногда желания сбываются. Продолжение для PSP совершенно зря имеет двойку в названии. Если VC1 была книжкой, то VC2 – игра по ее мотивам (в смысле, игра-игра!), да еще и для портативных консолей. Погремушка для взрослых, с которой можно возиться годами, находя в этом какой-то смысл. Именно «находя самостоятельно», потому что история в VC2 излагается неспешно, фрагментарно, с динамикой миллионсерийной комедийной мыльной оперы. Игровая часть тоже топчется на месте – похоже, в попытках объяснить юным мальчикам и девочкам, что это за зверь такой – пошаговая стратегия с рисованными танками. Поэтому поначалу VC2 чудовищно разочаровывает: сюжет развивается вяло, задания – короткие, легкие и скучные, к каждому интересному моменту надо пробиваться через заслоны нелепых диалогов в духе дешевых интерактивных новелл. А я ведь хотел лишь одного: получить примерно то же, что в VC1, плюс несколько десятков опциональных миссий или, например, полноценную кампанию за противоположную сторону. Яркая, законченная основная история плюс дополнительные детали, которые ее обогащают и заставляют играть новыми красками. Вспомните, например, последнюю Advance Wars – конфетка!

А что здесь? Вот есть, например, сюжетная миссия – сложная, в ней что-то происходит, она двигает вас дальше к финалу. Но чтобы ее заполучить – извольте сначала пройти четыре-пять пустых заданий ни о чем, которые в любой другой игре предлагались бы строго добровольцам. И чем дальше – тем больше таких заглушек! Более того, механика VC2 прямо мотивирует проходить эти чудесные миссии два-три раза, чтобы лучше прокачать бойцов, обязательно получить чертежи новых видов оружия, да просто заработать рейтинг «А», наконец!

Тут стоит остановиться и вспомнить, что VC2 – игра для портативной консоли PSP, а не стационарной PlayStation 3. Она не предназначена для длинных сессий, «чтения запоем», если угодно. Полчаса два раза в день – и так месяцами. Разработчики игр для PSP об этом часто забывают, правда, а вот тут – внезапно сделали как положено. VC2 – отличный способ убить время, возясь с отрядом курсантов-бойцов, изобретая и закупая для них оружие, ставя перед собой задачи в духе «я хочу выполнить все миссии с идеальным результатом». В отличие от первой части, игра настолько набита контентом, что изучать его можно годами – и все равно будете находить что-то новое, неизведанное. Прокачка бойцов позволяет дважды выбрать направление развития (из скаута, например, можно сделать снайпера, а можно – просто очень быстрого и сильного разведчика; выбор ваш) – и непременно хочется попробовать и так, и эдак, сравнить эффективность. Каждое задание предполагает едва ли не десяток способов прохождения. Возьмете, к примеру, танк со строительным модулем – сможете восстановить разрушенный мост и открыть прямой путь в тыл врага. А бронетранспортер прикроет пехоту от шквального огня и выгрузит бойцов в сердце вражеских позиций. Заранее редко понятно, какой метод наиболее эффективен, поэтому повторное прохождение миссии – уже с учетом полученного опыта – никогда не повторяет первое. И так мусолить игру можно долго, очень долго, потому что контент и интересный опыт, повторюсь, чудовищно тонким слоем размазан по длинной, длинной игре.

Трагедия VC2 в том, что в России мало кто играет на PSP вот так, получасовыми сессиями и в Valkyria Chronicles. В метро, на ходу, казуалы гоняют мячик в FIFA и машинки в Need for Speed. Традиционные геймеры (включая редакцию «СИ») – сидят за PSP дома, и используют ее примерно так же, как стационарные системы. Кому оценивать, удалось ли разработчикам задуманное? Еще печальнее то, что не будь первой части, вряд ли бы я дал VC2 шанс и просидел за ней больше пяти-шести часов. Нет у меня потребности бездарно убивать время – кроме как во время трансатлантических перелетов. Как ни крути, а VC2 паразитирует на успехе оригинала и его фанатах, которые тихо мечтают по ночам о настоящем сиквеле для PlayStation 3. И ничего хорошего в этом я не вижу. **СИ**





СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Убить дракона

В прошлом году, незадолго до того как World of Warcraft исполнилось шесть лет, я бросил эту игру. Произошло это спонтанно: в какой-то момент, в очередной раз меланхолично просмотрев ролик про смерть Артеса, я понял, что в этом мире не осталось тайны.

World of Warcraft больше не привлекает, просто потому, что она уже не способна привлечь ничем. Мне уже не интересно читать простынки с описанием задания, меня не привлекают неисследованные уголки мира и невзятые достижения – все, я перегорел. Поочередно зашел каждым персонажем, набирая команду /played (в сумме полтора года чистого времени!), затем закрыл клиент, вошел в учетную запись и отменил подписку. Когда в декабре появился Cataclysm, только ленивый не восхитился чудесным дополнением, а Ден Кублицкий из «PC Игр» в своем обзоре к тому же очень хорошо обосновал эту «чудесность» для покинувших игру. Но я был непреклонен: с вредными привычками надо расставаться раз и навсегда (за год до того я бросил курить, причем весьма успешно). У меня есть жизнь, есть хорошая работа, есть несколько игровых приставок, в конце концов... зачем мне тратить время на то, что меня уже не привлекает? Наверное, так бы и проходила мимо меня параллельная вселенная MMORPG, но в конце февраля коллега по работе упомянул, что он предзаказал Rift и нашел ее более интересной, нежели World of Warcraft. Должен отметить, что коллега – не просто опытный «варкрафтер», он еще и главный программист и геймдизайнер браузерной RPG от первого лица, которая, несмотря на свою внешнюю схожесть с Might & Magic, боевую механику берет именно из WoW. Если кому интересно: http://war.q1.ru.

При упоминании новой игры у меня сработал ассоциативный триггер: «Rift – это продукт Trion Network, которую тыщу лет тому назад создал Джон ван Канегем на паях с каким-то еще кренделем, чтобы делать продвинутые онлайновые игры». В то время такие богатые цели считались нормальными для каждой второй свежеиспеченной конторы, так что за игрой я особо не следил. Но раз уж она уже готова, грех не посмотреть.

Необходимое лирическое отступление. Я уже пытался «сбежать из Варкрафта», когда вышла Tabula Rasa в конце 2007-го. Ричард Гэрриот, объединивший усилия с одной из самых могущественных онлайново-игровых корпораций NC Soft, обещал создать уникальную MMORPG с динамически меняющимся миром, постоянно пополняемыми событиями и все такое прочее. Генерал Бритиш прилагается. В действительности TR оказалась забагованной, несбалансированной, неудобной и откровенно сырой игрой. Мне хватило того, что там не было возможности переназначить клавиши. Однако пару месяцев я честно помучился: задания были не слишком зубодробительными, в инстансах не требовались специфичные классы и билды, а периодические ивенты с набегающими на населенные пункты монстрами даже стоили того, чтобы рука об руку с прохожими NPC и залетными хайлевелами отбивать у монстров эти самые населенные пункты. Увы, низкое качество привело к негативным оценкам в прессе, а побег Гэрриота из NC Soft и вообще с нашей планеты (в буквальном смысле!) привел к оттоку тех, кто надеялся на исправление ошибок. В феврале 2009-го NC Soft запустила ивент «монстры безоговорочно уничтожают мир», после чего выдернула шнур питания серверов из розетки.

На мой взгляд, это была уже вторая серьезная попытка пошатнуть столп. Первая – Lord of the Rings Online – была слишком узконаправленной, да и толкиенутость игры не всегда играла на руку создателям. Узкая специализация подвела и Warhammer Online, и Age of Conan, и Star Trek Online. Это были средней руки онлайновые развлекалочки для фанатов, поскольку нормальный игрок, привыкший к качеству WoW, не стал терпеть застревания в глючных текстурах и неработающие эпические задания. Помню, кто-то даже заморочился опросами, и получилось, что возврат в World of Warcraft составил до 60% в зависимости от конкретного проекта.

Так вот, Rift. Достаточно было посмотреть несколько скриншотов, ролик и пару текстов, чтобы я понял – да, это, похоже, оно. Новый большой таинственный мир, не связанный с очередной франшизнутой вселенной. Пять лет в разработке! Тем же вечером, придя домой, оплатил коллекционный преордер и вскоре уже выбирал между фракциями Guardians и Defiant.

Сейчас, по прошествии двух недель безудержного изучения мира, я хочу сделать следующее заявление: Rift почти идеален. Он универсальным образом заточен как для тех, кто не особенно фанатеет от MMO (моя скво с небольшим опытом игры в Silkroad Online тоже начала играть, и в большинстве моментов обходится без моих советов), так и для тех, кто в World of Warcraft нагибал залетных новичков на аренах. Какое там переназначение клавиш – в Rift можно поменять даже расположение любого элемента интерфейса! Обзор, как говорится, воспоследует. **СИ**



После январского теракта в Домодедово зарубежная пресса попыталась провести параллели с Modern Warfare 2, но особого шума из этого не получилось.



Не спешите радоваться чужой беде: кампания по отвоевыванию США заканчивается словами вроде «Поскорее бы добраться до Москвы и разрушить ее до основания».

ЗОВ ДЕНЕГ

История Infinity Ward в лицах и проектах

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

В XIX веке французский драматург Жорж Польти проанализировал все мало-мальски известные пьесы от античности до своей современности и пришел к выводу о том, что каждая из них укладывается в один из тридцати шести элементарных сюжетов. И если просто посмотреть на послужные списки сотрудников Infinity Ward, становится ясно: этот сюжет – про деньги, причем очень большие.



Если Call of Duty 4: Modern Warfare в плане детализации выглядела крутой по сравнению с Call of Duty 2, то MW2 выглядит по сравнению с ней просто идеальной.

Враждебные действия

Помимо прочего Activision приобщила к судебному иску любопытное сообщение: утверждается, что оно происходит из частной переписки Линкольна Хершбергера, одного из директоров EA.

«Пару месяцев назад я попросил Винса придержать их сборник карт, пока мы не запустимся (за ним должок). Поскольку они уже сделали свой миллиард, он спокойно воспринял просьбу; очевидно, Котик расценил его действия как враждебные».

Письмо датировано первым марта – как раз, когда уволили Винса Зампеллу и Джейсона Уэста. Тут фишка в том, что 2 марта вышел Battlefield: Bad Company 2, а сборник карт Stimulus Package для MW2 (отложенный по просьбе Хершбергера?) появился в XBLA лишь 30-го марта. Совпадение?.. Но вообще, судя по предоставленной Activision документации, предстоящий судебный процесс будет самым интересным за всю историю индустрии.



Смерть им к лицу

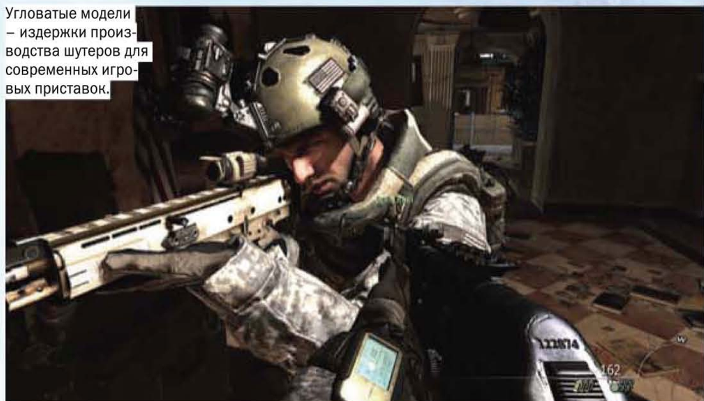
Еще в начале 2002-го, когда велись переговоры с Activision, Грант Кольер прекрасно видел, что рынок FPS про Вторую Мировую переполнен настолько, что разработчики этих шутеров уже собираются захватить плацдарм войны во Вьетнаме (достаточно вспомнить количество анонсов игр типа Vietkong, Men of Valor и Battlefield: Vietnam). Он планировал опередить молодчиков и сделать мощный, стильный и, главное, реалистичный экшн про современные боевые действия, чего на тот момент никто даже не планировал разрабатывать. В одном из интервью он прямо так и рассказывает:

«Вообще-то мы хотели еще первый Call of Duty сделать Modern Warfare! Но Activision такая: «Ну что, раз вы так славно поработали с EA над Medal of Honor: Allied Assault, так почему бы вам не сделать новый шутер про WWII?», а мы, значит: «ОК, вы нас здорово выручили, сделаем вам такую игру». И мы сделали COD. А потом мы такие: хотим на этот раз делать Modern Warfare. А они: «Ну... понимаете, Call of Duty взяла восемь наград Game of the Year, она очень успешная, мы хотим сиквел». А мы такие, «Но вы же сказали, что мы сможем сделать MW!», а они, значит: «ОК, а давайте вы сделаете COD2 для Xbox360? У Microsoft на лонч нету нового Halo, а им нужен мощный шутер от первого лица, и они хотят именно Call of Duty 2». Ну и мы, стало быть: «Ладно, все равно у нас от COD1 куча идей осталась, так что ОК, но чтоб в следующий раз – обязательно Modern Warfare». COD2 отлично продалась, на Xbox Live была топовой игрой 14 месяцев. Ну, мы им говорим, теперь точно пора делать Modern Warfare, а они опять настаивают: хотим, говорят, еще один сиквел про WWII! Мы сказали, что не будет такого, мы всегда хотели разрабатывать Modern Warfare, а теперь уж тем более не отступим. В общем, они согласились и отдали Treyarch разработку Call of Duty 3. Но я не думаю, что мы изза этих разговоров чего-то не доложили в COD или COD2».

Судя по всему, Infinity Ward и впрямь хотели разрабатывать игру про современные боевые действия с самого начала. Call of Duty 4: Modern Warfare не просто прыгнула выше своего хитового предшественника – она установила новые коммерческие рекорды наравне с планками качества как одиночной кампании, так и мультиплеера. Команда, которая всего шесть лет назад имела за плечами аддон к стрелялке от первого лица, симулятор «лазер-тека» и унылый треш-шутер, смогла выпустить игру «весом» в девятнадцать миллионов копий и средней оценкой в 9.5/10. Как у них это вообще получилось?

Ответ банален: они очень хорошо постарались, продумывая каждую мелочь, каждую деталь, каждый отдельный кусочек игры. Взять тот же фирменный постмортем – разработчик средней руки вместо цитат деятелей времен Второй Мировой просто набил бы его меткими актуальными фразами за авторством героев дня сегодняшнего. В Infinity Ward не только воспользовались этим, но еще и лишний раз подчеркнули тот факт, что война – это плохо, добавив в цитаты стоимость отдельных единиц вооружения, от самолетов до противовоздушных ракет. И впечатления действительно усилились, причем в разы!

Автор сценария игры Джесси Стерн, вообще говоря, птица невысокого полета: до того как его нанял Зампелла, он отметился написанием сценариев к нескольким телесериалам, о которых не каждый американец знает. С другой



Угловатые модели – издержки производства шутеров для современных игровых приставок.



Хотя Гоуст и был второстепенным персонажем, он пользовался куда большей популярностью, чем его напарник Гэри Сандерсон, за которого мы играем в этом эпизоде.

В СЛУЧАЕ С MODERN WARFARE, ЕСЛИ СУДИТЬ ОБЪЕКТИВНО, СЦЕНАРИСТУ ПОМОГЛО СОБРАНИЕ СОЧИНЕНИЙ ТОМА КЛЭНСИ

стороны, его самый крупный проект Naval Criminal Investigative Service идет аж с 2003-го без перерыва и обладает оценкой 8.1/10, значит, Стерн чего-то да стоит. Хотя в случае с Modern Warfare, если судить объективно, ему скорее помогло собрание сочинений Тома Клэнси. В MW имеется ладно склеенная история про заговоры милитаристов и боевые операции, в результате которых различные граждане в камуфляже бегают с оружием поодиночке и парами. Закончилась миссия от имени сержанта войск США – логическим продолжением стало задание от первого лица новичка SAS. Действие получается быстрое, смена декораций логичная. Лишь в Medal of Honor (2010) разработчики из Danger Close Games сумели передать современные боевые действия еще более интенсивным способом (все эти скачки камеры то от лица пехтуры, то пилота вертолета, то спецназа – не об этом ли мы мечтали с детства?).

Самый первый удар по нервной системе наносит интерактивная заставка Modern Warfare. Напомню: игрок оказывается в роли экс-президента некоей арабской страны, в которой произошел вооруженный переворот. Бывшего главу государства грубо запихивают в автомобиль и неспешно провозят по столичным улочкам к месту финальной расправы. Вокруг трудятся скрипты: можно повернуть голову и увидеть, как одни люди бегают, другие расстреливают поставленных к стенке, третьи мародерствуют, четвертые сражаются с пятыми. Мир MW помещает игрока в коробку, но при этом заполняет собой все ее пространство, напоминая сон или наркотические видения; чтобы стряхнуть это оцепенение, достаточно поискать нестыковки в наблюдаемых событиях – но этого-то как раз делать и не хочется.

Итак, игрока-президента доставляют по месту назначения, вышвыривают из машины и дежурно тычут сапогом в лицо, после чего волочат к центру площади. Все это время в голове бьется мысль: ну когда же? Когда же доблестные американские рейнджеры как выпрыгнут, как выстрелят – и конец негодяям, а президента спасут? Мысль обрывается через несколько секунд, когда лидер хунты подходит к игроку (в этот момент включается адреналиновое слоу-мо) и хладнокровно стреляет ему в голову.

В психоанализе есть два похожих термина: «деструдо» и «мортидо». Первое означает стремление к уничтожению других, а второе – к уничтожению себя. Каждое из них способно принести некое (порой иррациональное) удовольствие, причем саморазрушение в этом плане делится аж на три подвида. И если во всех слэшерах и шутерах до выхода Call of Duty 4: Modern Warfare мы испытывали деструдо, получая удовольствие от доминирования над противником, то на этот раз нам доводится на собственной

Мистер Прайс – усы в беретке

Капитан Джон Прайс – это своего рода персонаж-легенда, своеобразный «мэскот» Infinity Ward. Впервые он появился в Call of Duty (и там же, кстати, погиб), приняв участие в доброй половине миссий игры. В Call of Duty 2, события которой происходили до начала оригинала, он появляется как в североафриканской кампании, так и в Битве за Нормандию, проводя игрока вплоть до финальных титров. Его фирменные усы и берет напоминают одного из персонажей фильма A Bridge Too Far (правда, непонятно какого именно – там как минимум трое носили берет и усы), что при любви Infinity Ward к голливудской продукции не особо-то и удивляет.

В Modern Warfare тоже есть капитан Джон Прайс – с теми же усами и беретом, той же службой в SAS и характерным акцентом. Он куда брутальнее своего предшественника, поскольку его действия носят в том числе и личный характер (вспомним хотя бы миссию в Припяти и ее последствия). По неофициальным данным, этот новый Прайс – внук того самого Джона Прайса, из первых двух Call of Duty.

Call of Duty



Call of Duty 2



Call of Duty 4: Modern Warfare



Call of Duty: Modern Warfare 2



шкуре осознать всю безысходность и в прямом смысле гибельную привлекательность мортидо. Убийство президента – лишь первая ласточка, самое натуральное «введение» в игру; эпизод с сержантом Джексоном, выбирающимся из вертолета после ядерного взрыва, куда мощнее. И эта медленная гибель тоже проходит от первого лица со всеми смачными подробностями.
Для этого короткого, но напряженного эпизода была проведена ювелирная работа сценаристов и режиссеров. Идет обычная боевая операция, во время которой случаются две вещи: предупреждение об угрозе ядерного взрыва и сбитый из РПГ вертолет, пилот которого оказывается в окружении. «Мы никого не бросаем», сообщает командир – значит, летим спасать пилота. Радио продолжает волноваться про ядрену бомбу, но мы уже подобрали соратника, взлетели, и полным ходом чешем на базу. Как вдруг – взрыв! Волна настигает вертолет, тот уходит в занос, на наших глазах из грузовой кабины вылетает второй пилот, потом удар о поверхность и затемнение.

Хайтековая интерлюдия, ставшая стандартом для экрана загрузки миссии, показывает списки пропавших без вести. Среди них выделена фамилия Джексона. Scanning... scanning. Ага! Вот он! Жив! Это доказывает и включившаяся камера от первого лица.

Но лучше бы сразу погиб. Ноги отказали – перебиты в результате падения? – наступившую тишину нарушают лишь порывы мусорного ветра, несущего первые признаки ядерной зимы, да радио, по которому бесстрастно передают параметры взрыва и растущего ядовитого облака. Джексона бьет озноб, но он упорно ползет туда, где кончается грузовой отсек. Выполз. Перед ним расстилается вид на город смерти, что погреб под собой тридцать тысяч американских солдат. «Проверяйте показания дозиметра», хрипит радио. Поздно. Последнее, что видит Джексон сквозь красную пелену – это мутные очертания ядерного гриба. И, чтобы закрепить в игроке чувство уверенной безнадеги, следующая интерлюдия первым делом пишет: Sgt. Jackson. Status: K.I.A.

Теперь можно смело говорить, что на базе Infinity Ward Голливуд, ставший близким другом игровой индустрии со времен Medal of Honor, превратился в отстающего конкурента. Никогда еще интерактивные развлечения не были столь густо усеяны эмоциогенными триггерами.

Искусственная (но до чего же качественная!) драма периодически уступает привычным перестрелкам. В миссиях, где выдают оружие с глушителем, можно либо аккуратно всех снять и избежать проблем с набегающими со всего уровня противниками, либо рвануть тельняшку и набить побольше фрагов. Результат будет один и тот же – следующий чекпойнт, начальство в любом случае и слова поперек не скажет. В некоторых случаях даже предложат оба варианта открытым текстом: МакМиллан в Припяти постоянно Прайсу говорил, мол, либо стреляй их всех, либо пусть идут своей дорогой. А вот от механизированных средств уничтожения на этот раз отказались: ни танков, ни бомбардировщиков в пользование не выдают. Есть лишь небольшой момент с беспилотником, с которого можно безостановочно швырять ракеты в пехоту противника.

Единственное, к чему можно придраться, – триггеры автосейва, которые


Последняя миссия Modern Warfare 2 очень уж напоминает вторую по счету. Опять самоповтор?

На грани добра и зла



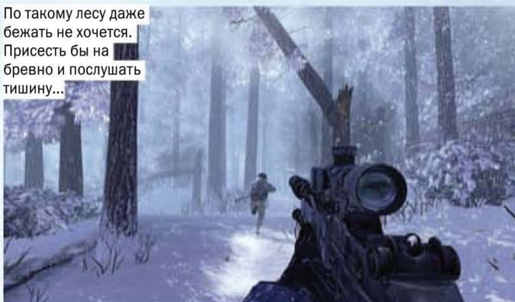
В одном из интервью Джесси Стерн объясняет смысл уровня в аэропорту (Modern Warfare 2) следующими словами:
Подобные концепции возникают практически из ниоткуда, поэтому некоторые справедливо осуждали повествование за то, что оно не дало никаких предпосылок к такому повороту сюжета. Ваш персонаж отличился в бою и был выбран для операции под прикрытием. Сразу после того, как вам это сказали, вы оказываетесь в серьезном замесе, хотя едва начали игру – получился такой неожиданный хук слева. Мы потратили много времени на подбор нужного подхода к игрокам, чтобы те не слишком хмурили брови в недоумении. Дальше есть три пути. Как только вы поймете, что в действительности происходит, вы можете открыть огонь по террористам, с которыми вы оказались. Они тут же вас убьют, но саму возможность-то никто не отменял. Еще вы можете вообще ничего не делать первую половину уровня. От вас ничего не требуется, кроме как идти и смотреть, что, как мне кажется, вызывает совершенно иное чувство беспомощности. Ну а третье – это открыть огонь.
Когда мы прогоняли этот уровень в фокус-группе, выяснилась интересная тенденция. Стив Фукуда, который занимался тестированием, говорил, что люди злились, расстраивались, выказывали отвращение к происходящему и громко интересовались, какого хрена тут происходит. Но уже через несколько мгновений они вспоминали – да это же всего лишь видеоигра! – и давали волю чувствам. Каждый, АБСОЛЮТНО КАЖДЫЙ человек из фокус-группы открывал огонь по толпе, просто потому, что это естественно для человеческой натуры. А в сочетании с осознанием того, что это всего лишь видеоигра, процесс захватывает просто невероятно. Я бы никогда не подумал, что какая-то «стрелялка» может давать столь потрясающий эффект.



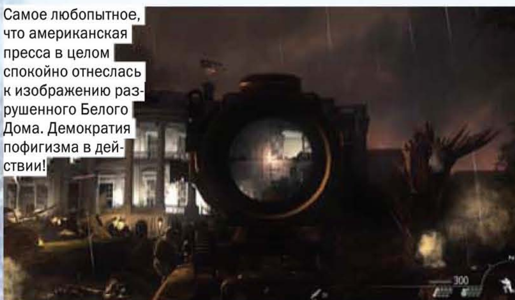
Только лучшие



Сотрудники в Infinity Ward изначально были опытными мастерами на все руки.
Вот, например, дизайнер уровней Кит Белл: до появления на пороге офиса 2015, имея в активе спроектированные карты для Quake 2 и Quake 3, он владел и управлял фермой на 65 коров породы Холстайн (самая высокопроизводительная молочная порода).
А вот Дженис Тернер. До того как прийти в IW офис-менеджером, она проработала в этой должности в индустрии похоронных услуг, в страховом агентстве и ветеринарном госпитале (именно в таком порядке). Увлекается дизайном визиток и цифровой фотографией.


По такому лесу даже бежать не хочется. Присесть бы на бревно и послушать тишину...


Весьма обескураживающий кадр... в первую очередь он обескураживает тем, что нечто подобное мы уже видели в третьей миссии. Самоповтор в квадрате?


Самое любопытное, что американская пресса в целом спокойно отнеслась к изображению разрушенного Белого Дома. Демократия пофигизма в действии!

Но самое заметное изменение со времен Call of Duty – это отсутствие соратников, выбегающих из-за угла и гибнущих на глазах игрока. В скриптовых сценках это еще имело какой-то смысл, но нагромождение трупов (читай: засорение оперативной памяти) в Call of Duty 2 было совершенно ненужным. Как результат, в MW игроку оставили нескольких братьев по оружию, которые никогда не гибнут (за редким исключением). Эта же тенденция сохранилась и в сиквеле.

Мультиплеер Call of Duty 4: Modern Warfare открыл консольным геймерам жанр сетевого мочилова от первого лица, а пользователям PC – привязку игрока к аккаунту с накоплением неотчуждаемых ценностей (таковой, хотя и в меньшей степени, можно назвать и Team Fortress 2, вышедшую в составе The Orange Box за полтора месяца до релиза MW). Награды за последовательные убийства, дополнительные характеристики персонажа (перки), очки опыта за разные виды убийств – все это я в свое время пропустил, о чем честно сожалею, периодически наверстывая упущенное в сетевой игре Black Ops.

Еще со времен Call of Duty 2 студии пришлось нанять программистов-консольщиков. На этот раз им пришлось создавать специально натасканные на разные платформы отряды «софтверных инженеров». Наверное, поэтому впервые с лонча PS3 игра для этой приставки не выглядела как недоношенный младший братик версии для Xbox360. Вообще говоря, просто взяв и перечислив все пришедшие на ум wow-моменты игры, начинаешь поражаться способности команды расти над собой: разница между CoD2 и CoD4 настолько огромна, что местами задаешься вопросом – неужели это действительно игры из одной серии? Неужели эту игру делали одни и те же люди (правда, их к тому времени стало еще вдвое больше)? Ответ на этот вопрос дан выше.

Цена свободы

От перемены мест слагаемых суммы продаж могут поменяться. Поначалу задумавшие вообще отказаться от словосочетания Call of Duty, оставив его студии Treyarch, владельцы бренда отказались лишь от одного числительного, согласовав окончательное название сиквела как Call of Duty: Modern Warfare 2. Тем не менее, наследственность сохраняется в неофициальных источниках – достаточно погуглить «Call of Duty 6» (пятой считается World at War за авторством Treyarch), чтобы убедиться в этом.

В начале 2008-го мультимедиакорпорация Vivendi инициировала сделку по слиянию подразделения Vivendi Games и Activision, оставив за собой более половины акций получившегося монстра. Под одним крылом собралось много покрывшихся пылью тайтлов, гремевших в предыдущем десятилетии (например, Redneck Rampage, весь багаж Sierra Entertainment и IP еще полутора десятков студий), и кому-то следовало с

не всегда срабатывают, как положено. Бывает так: сидишь за мусорным баком и отстреливаешься от чеченских гопников, уже патроны на исходе, а они все бегут и бегут. А бывает и так, что вместо мусорного бака рвешь когти к следующему укрытию – и сразу пропадают гопники, и чекпойнт мгновенно засчитывается, и понимание того, что тебя где-то обманывают, сразу наступает... Или вот, например, уровень с азербайджанской деревушкой (помните пробежку к амбару мимо стены с неприличной надписью и обратно?) и бешеным количеством «спавнов» на небольшой и хорошо простреливаемой территории – это же неправильно и даже порой скучно. Есть и более мелкие претензии к качеству: некоторые предсмертные крики взяты из библиотеки нацистских воплей из Call of Duty 2 (которые в точно таком же виде попали в версию CoD2 для Pocket PC). Решили сэкономить по мелочи? А вот на чем точно не стали экономить, так это на окружении. Я не только про детализацию, разрушения и объекты на уровне. Вместо бойцов с ФИО, сгенерированными из книги «Тайна имени», появились солдаты со своими мини-биографиями (и с фамилиями разработчиков) и нелегкой судьбой. Кому-то суждено остаться в истории фразой «Наш убит!», а ради кого-то придумывают целые миссии и неожиданные скриптовые ролики. Ну и, конечно, вернулся заметно возмужавший «мэскот» сериала – капитан Прайс в третьем поколении.




Редкое проявление глюка с физикой движка IW Engine 4. Обычно трупы аккуратно падают на землю и впоследствии тихонько исчезают.


Когда-то мне казалось, что после Rainbow Six сделать хороший шутерный уровень на нефтяной платформе невозможно. К счастью, я ошибался.



Такие миссии всегда выбивались из стройного ряда: все, что здесь можно делать, это наводить прицел и стрелять из трех разных стволов. А уж зачем разработчики проиллюстрировали финальные титры Call of Duty 4: Modern Warfare видеороликом именно с этого задания – в упор не пойму.



Какой «Елисеевский»? Что еще за «Елисеевский» в глуши северного Азербайджана? Любовь левел-дизайнеров Infinity Ward к рандомному разбрасыванию текстур со словами по поверхностями порой способна вывести из себя (вспоминаем трехбуквенные граффити из этой же игры).



Спецэффекты – одна из самых сильных сторон IW Engine 3. Даже странно, что мультиплатформенный движок не стали лицензировать никому вне стен Activision. Проблемы с инструментарием? Слишком высокая конкуренция?

этим разобраться. Вероятно, именно с этим связано предложение Бобби Котика, выдвинутое Гранту Кольеру: «Оставайся, мальчик, с нами, будешь нашим королем», то есть, переходи в Blizzard Activision. Поскольку засучить рукава на разработке ему так толком и не дали (последние шесть лет он лишь надувал щеки на совете директоров, отчитывался перед издательством и занимался пиаром Modern Warfare), то особых раздумий не было. Директор студии Infinity Ward с 2001-го по 2008-й Грант Кольер передал все регалии своему бывшему начальнику и другу Винсу Зампелле и растворился в одной из крупнейших игроиздательских махин. С тех пор от него не было ни слова.

А жизнь в студии продолжала кипеть. В сентябре того же года анонсировали очередную игру от Infinity Ward, а уже в декабре стало известно, что речь идет о Modern Warfare 2. Уровень ожидания был высок как никогда: количество предварительных заказов к октябрю 2009-го составило 2.2 миллиона, а топ-менеджеры по продажам крупных магазинов предсказывали (и весьма безошибочно), что Modern Warfare 2 станет просто самой продаваемой «коробкой» за всю историю домашних развлечений. А бандл Xbox360 с MW2 просто возглавил линейку новой серии приставок с 250-гигабайтным винчестером.

Несмотря на то, что CoD4: MW уже доказала свое превосходство над Голливудом, Зампелла никогда не забывал, откуда берутся креативные таланты. Саундтрек к сиквелу писал уже состоявшийся оскароносец Ганс Циммер, героев озвучивали опытные телесолдаты – от Ларса Хенриксена («Чужие», «Терминатор») и Кита Дейвида («Взвод», «Хроники Риддика») до Барри Пеппера («Спасение рядового Райана», «Флаги наших отцов») и Крэйга Фэйрбрасса (лучший актер в фильме FarCry, я считаю). Сценарий и диалоги писал все тот же любитель сериалов и заговоров Джесси Стерн. На этот раз у него получилось куда мощнее. Эпизод с окриком патруля – «пароль «Звезда»!» – и этот умоляющий шепот сержанта: «Скажи «Техас»... ну скажи «Техас»!» – вроде банальный и наверняка где-то подсмотренный, но такой уместный в Modern Warfare. Вообще, разрушенный Вашингтон – это чудовищный удар по психике американских геймеров, повернутых на патриотизме. Вот тоже отличный момент вспомнился: когда падает вертолет, и следующее, что видит игрок, замурованный в искореженном железе – это как рядовой Уэйд, только что передавший тебе автомат с последним магазином, ловит пулю точно в голову. И сразу – взрыв над планетой межконтинентальной баллистической ракеты с сопутствующей гибелью безымянного астронавта и разрушением многомиллиардной международной космической станции. Пробрало даже меня, хотя, казалось бы, двадцать лет игрового стажа за плечами...

Можно долго перечислять все эти эпизоды, пытаясь выяснить, какой из них лучше – оборона избушки с прорывом к вертолету (шикарные последние кадры!) или пробежка по трущобам Рио с периодическим выскакиванием на обзор статуи Иисуса-Искупителя – но ни один из них нельзя назвать «провисшим» или «никаким». Есть, правда, откровенные самоповторы: например, миссия под Петропавловском, когда двое диверсантов пробираются через патрули, очень уж напоминает аналогичный уровень в Припяти из MW.

Единственный провальный момент, на мой взгляд, это триггеры чекпойнтов. В игре встречаются альтернативные пути прохождения того или иного отрезка, но не во всех вариантах происходит сохранение и не всегда противнику поступает приказ на отступление. Эту проблему, кстати, умудрились в точности скопировать разработчики Call of Duty: Black Ops, несмотря на то, что их игра была прямая как жердь.
Тем не менее, свой первый миллиард долларов Call of Duty: Modern Warfare 2 изъяла у населения за полтора месяца, причем $400 миллионов покинули



Сюжетные сцены Modern Warfare полны напряженного ожидания. Но никогда это ожидание не затягивается – спасибо своевременным чекпойнтам.



Вверху: Special Air Forces – что-то типа ВДВ по-русски, именно там служили все капитаны Прайсы Call of Duty.

Внизу: Предпоследний босс – вертолет. Бьюсь об заклад, геймдизайнеры до последнего яростно спорили, вставлять его в игру или нет.

карманы покупателей в первый же день, что позволило внести игру в Книгу Рекордов Гиннеса. В августе 2010-го, когда вышла демоверсия игры для консолей, на сайте Gamespress редакторы метко обозначили ее как «демка игры для тех троих, что еще не купили ее».

Гибель взвода-101

А вот в самой студии, количество сотрудников которой перевалило за сто человек, дела шли не так успешно. Вечером первого марта 2010 года в профилях LinkedIn Винса Зампеллы и Джейсона Уэста строчка «исполнительный директор Infinity Ward» перешла в раздел «Предыдущее место работы». Журналисты тут же бросились исследовать ситуацию. Выяснилось, что еще утром Activision подала в Комиссию по ценным бумагам и биржам США ежегодный отчет, в котором одним абзацем упоминалось о внутреннем расследовании, по результатам которого были уволены ключевые сотрудники, что, однако, не возымеет влияния на финансовое состояние компании. А на следующий день издательство не только подтвердило информацию об увольнении Зампеллы и Уэста, но и анонсировало новые проекты от Treyarch и Sledgehammer Games.

Дальше начались обычные в таких случаях обвинения: Уэст и Зампелла утверждали, что им не доплатили по контракту; Activision сочла, что опальные топ-менеджеры непозволительно много общались с Electronic Arts (что, собственно, и стало причиной внутреннего расследования). Причем дело перешло в плоскость париков и молотка уже с третьего марта, когда адвокаты Зампеллы и Уэста подали в суд 16-страничный документ, перечисляющий прегрешения Activision. Среди прочего обнаружилось любопытное: оказывается, еще год назад директор Activision Майк Гриффит подписал с Зампеллой и Уэстом соглашение, по которому выпуск любой игры серии Call of Duty, чье действие проходит в поствьетнамскую эру (не позднее 1975-го года), должен быть одобрен этими двумя лично, пока они работают в Infinity Ward. И поэтому, мол, кадровики начали под них копать, чтобы найти повод для увольнения, заодно лишив их бонусов. Вскоре после этого Зампелла и Уэст объявили о создании независимой студии Respawn Entertainment, работающей по программе EA Partners, косвенно подтвердив слухи о тайных договоренностях с компанией Риччителло.

Симметричный ответ занял у Activision больше месяца (за это время IW начали по собственной воле покидать первые сотрудники). Встречный иск изобилует вселенской скорбью: «Уэст и Зампелла превратились из ценных, ответственных исполнителей в неподчиняющихся своекорыстных комбинаторов, пытавшихся похитить интеллектуальное имущество Activision в свою пользу, поставив тем самым под угрозу само существование бренда Call of Duty и студии Infinity Ward». А еще там упоминается «секретное путешествие на частном самолете на встречу с топ-менеджерами ближайшего конкурента Activision» и публикуется переписка Джейсона и Винса. Ухх!

К сожалению, с развитием этой истории придется подождать аж до 23 мая сего года – именно в этот день в окружном суде Лос-Анджелеса пройдет первое слушанье по объединенному делу «Activision против Зампелла, Уэста и примкнувшей к ним Electronic Arts».




Интерфейс управления «Джавелином» напоминает панель с кнопками на цифровых «мыльницах». Даже не знаю, что из этих двух разрушительнее для человечества.

А офис Infinity Ward потихоньку пустел. К августу 2010-го количество разработчиков Call of Duty: Modern Warfare 2, перешедших в Respawn Entertainment, достигло 46 человек из 101. Половина всех отделов с начальством и геймдизайнеры – традиционно – в полном составе. А вот арт-директор Modern Warfare Ричард Криглер, когда-то проработавший в штате EA Games целых три года, не рискнул расставаться с Infinity Ward. Тем более что Activision пообещала раздать остающимся бонусы тех, кто решил примкнуть к Зампелле.

Кстати, о переманивании: Джейсон Уэст, начинавший карьеру программиста в компании Paradigm Entertainment, впоследствии неоднократно перетаскивал оттуда к себе лучшие кадры. Ведущий «ковырятель движка» Франческо Гильотти, например, был приглашен в IW в октябре 2002. Другой программист, Ричард Бейкер, присоединился к студии в июле 2005-го. Всего таких специалистов набралось пять человек и все они, что характерно, проследовали за Уэстом в Respawn Entertainment, заняв там должности начальников отделов и подотделов.

Пора, пожалуй, подводить итоги этой удивительной и местами повторяющейся истории. Появление Medal of Honor, настоящей игры «в голливудском стиле» создало новую нишу в многоликом FPS-пантеоне. Call of Duty 2 расширила ее до уровня самостоятельного жанра. После Modern Warfare стало ясно, что форма шутеров от первого лица уже не будет прежней, а с релизом Modern Warfare 2 кажется, что разработчики всего этого добра уперлись в потолок. Но это временное явление. Ведь и Treyarch тужится изо всех сил над новой Call of Duty, и обезглавленная Infinity Ward при поддержке Sledgehammer Games и Raven Software продолжает разрабатывать Modern Warfare 3 (выйдет в этом ноябре), и талантливые основатели Respawn Entertainment наверняка уже над чем-то трудятся.
Вот и посмотрим, удастся ли Зампелле со товарищи конкурировать с самым популярным своим порождением. Быть может, он вернется к своему первенцу (нет, не Laser Arena), но уже со своими правилами? В рамках сотрудничества с Electronic Arts это вовсе не исключено. **СИ**

Честно подсмотрено

Всю дорогу разработчики Call of Duty тесно взаимодействовали с Голливудом и его продукцией (нахватались, поди, во время работы над Medal of Honor). В играх Infinity Ward много как отсылок и пародий, так и прямых заимствований. Одно из самых ярких, как мне кажется, – это воспроизведение эпизода из фильма «Враг у ворот» в Call of Duty с пересечением Волги, а также высадка на пляже Омаха.
Еще одно качественное дублирование – эпизод в душевой лагеря в Вихоревке (Modern Warfare 2), который буквально кадр в кадр слизан из фильма «Скала». Даже капитан Прайс в этой миссии очень похож на Шона Коннери в роли Джона Мейсона. А! Как же я мог забыть – концовка первой Modern Warfare, когда после титров голос за кадром повторяет знаменитейшую фразу Лесли Нильсена из фильма «Аэроплан!»: «Серьезно. И не называй меня Нонной!», после чего начинается самая-самая последняя миссия в игре.





К релизу Modern Warfare была выпущена специальная серия энергетических напитков Monster Energy под названием Assault.


Унылая палитра только подчеркивает тот факт, что миссия в Припяти – одна из самых ярких в игре.


Еще одна маленькая, но приятная деталь.


Знаменитый в своей суровой неизбежности кадр. Мне этот ядерный гриб в сочетании с Припятью потом даже снился.


Насыщение уровней объектами увеличилось раза в два точно. А вот качество их уже тогда сдерживалось ограниченной мощностью «некстгена».

Слава трусeлям!

Когда-то европейские дамы не носили труселей. Гигантские кринолины и фижмы усложняли аристократичным представительницам слабого пола процесс раздевания, поэтому самой распространенной моделью нижнего белья были панталоны, не сшитые по среднему шву. Нужно отдать должное прогрессу – именно благодаря ему женщины всех сословий стали мобильнее, в салон автобуса можно утрамбовать больше пассажиров (представьте, если б туда ломились не только с тележками на колесиках, но и в кринолинах!), а мы наблюдаем в видеоиграх целомудренные цельносшитые труселя взамен атавистических и несомненно развратных антикварных образчиков портновского искусства. И пусть выбор материала иногда заставляет вспомнить «пояса верности» – железные конструкции, которые ревнивые рыцари навешивали на жен, усвистывая в очередной богоугодный поход. Любой ценитель скажет вам: металлические стринги Шади (Shahdee) из Prince of Persia: Warrior Within, красуясь на нежно отрендеренном заду, не подчиняются тем же законам, что и музейные экспонаты. Они служат рупором правды, а правда такова, что смотреть всю игру на полностью одетого героя (именно одетого, а не затянутого в комбинезон а-ля Байонетта!) можно только в том случае, если он не представляет собой ничего интересного в плане анатомии. Представьте себе Фелицию в юбке в пол! Представили? То-то же!



Даниил Спардин

Вообще, если бы в стародавней Space Wars 19XX года появилась возможность заглянуть внутрь пиксельного корабля, там бы наверняка обнаружились девушки в труселях. Остается лишь пожалеть, что на заре игровой индустрии создатели были сильно стеснены в графических возможностях. Упущенное с лихвой наверстывали все эти годы, изощряясь в способах показывать труселя так, чтобы они не провоцировали на восклицания: «Фууу, хоть белье бы прикрыла!», не компрометировали своим постоянным мельканием на экране добропорядочных барышень, но в то же время служили благой эстетической цели точно так же, как труселя, символизирующие инфернальную сущность и безнравственность злодеек. Переход с пиксельных спрайтов на 3D не подстегнул фантазию художников. Он лишь подчеркнул истину: как древним грекам было не стыдно лепить статуи, воспевающие красоту человеческого тела, так и геймдизайнерам не зазорно рисовать труселя.



Римейк Tactics Ogre радует нарядами магичек.



В Shadow Hearts: Covenant главная героиня носит настолько короткую юбку, что у злодейки Веры других вариантов не осталось – только купальник и повадки доминатрикс! А то еще, чего доброго, примут за хорошую девочку!

На страже добропорядочных труселей испокон веков стоят юбочки. Юбочки открывают простор воображению, и – побочный эффект – вынуждают граждан жертвовать драгоценным временем, чтобы отыскать тот самый угол обзора камеры, при котором безоговорочно видно покрой, цвет и наличие рюшей. Если наблюдатель столкнется со знаменитым антигравитационным эффектом, при котором юбочка (или скажем, край кимоно, как в случае с Байкен из Guilty Gear X) не колыхнется, даже если героиня висит вверх тормашками, это лишь укрепляет его веру в целомудренность персонажа. Негласное правило «совсем хорошие девочки ходят в длинных юбках, а проказливые и бойцовые – в коротких» (сравните Айрис и Тифу из FF VII или Польку и Виолу из Eternal Sonata) почти никогда не нарушается. Если внезапно оказывается, что розовая набедренная повязка принцессы Эш короче того обрывка тюлевой занавески, в котором щеголяет Фран из FF XII, то подвох, разумеется, в степени прозрачности одеяния. Анна Вильямс из Tekken 6, Аргилла из Digital Devil Saga и Лулу из FF X носят не просто длинные платья, а платья с километровыми разрезами и прорезями. Складывается впечатление, что застигнуть бойцовую девочку в чересчур строгой одежде можно лишь в одном случае: если обстоятельства заставили ее, как


Мужчины FF IV, напоминает Dissidia Duodecim, на столько суровы, что не прячут труселя!


Официальная реклама PlayStation 2 объясняет, почему на этой платформе вышло столько RPG.

Церес из Final Fantasy VI, отправиться в оперу или еще какое заведение, требующее соблюдения определенных приличий.

Второй хранитель трусельных заветов – спортивная или околоспортивная одежда. Трико, лосины, велосипедки и гимнастические купальники в разной степени обнажают фигуру, выгодно подчеркивают формы и при этом выглядят совершенно добропорядочно – настолько, что даже первая женщина-боец в Street Fighter, великая Чунь Ли, позволила себе щеголять на арене в платье с встроенными труселями, а позднее – в обтягивающем комбинезоне. Королева Нумары из Lost Odyssey выставляет напоказ не только низ от трико, но и пояс для чулок – и, в общем-то, пошлым ее наряд не назовешь, пока он надет на 3D-модели, а не на живом человеке (во-всяком случае, виртуальные подданные не жалуются). Точно так же поступает Айви в Soul Calibur 2 и Soul Calibur 4. Лайтнинг для FF XIII-2 примерила купальник и юбку из перьев взамен былой юбчонки – и завсегдатаи Сети удивляются, почему создатели говорят, будто наряд героини стал еще откровеннее, чем раньше. Магическая сила труселей, которые есть и в то же

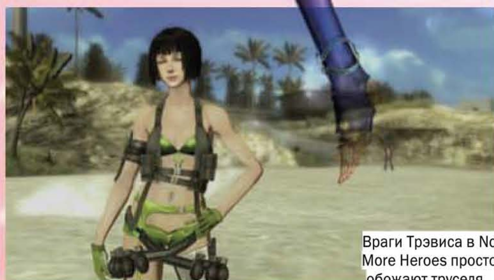



Даже пещерные люди в курсе, что такое труселя!


Девочка-кошечка в японской игре (в нашем случае, Star Ocean 4) – главный пропагандист бикини-моды!

Все знают: ниндзя в древней Японии только так и ходили! Capcom не даст соврать!




Враги Трэвиса в No More Heroes просто обожают труселя...

Мало кто сейчас помнит, что в Onimusha: Dawn of Dreams тоже были восхитительные труселя.



Бои в Resonance of Fate предполагают, что персонажи много и усердно кувыркаются в воздухе, расстреливая врагов. «Грех не воспользоваться такой возможностью!», – видно, подумали геймдизайнеры в Sega.



Ёситака Амано держит марку: единожды увидев дизайн злодея-с-самым-перевираемым-именем, эти труселя не забудешь уже никогда.



Мужчины-геомансеры в Final Fantasy Tactics обнажают торс; женщины одеты в туники, но при этом как будто забыли юбки дома.



Кадзума Канеко восполняет нехватку мужских труселей в видеоиграх.

ДАЖЕ ВЕЛИКАЯ ЧУНЬ ЛИ, ПОЗВОЛЯЕТ СЕБЕ ЩЕГОЛЯТЬ НА АРЕНЕ В ПЛАТЬЕ СО ВСТРОЕННЫМИ ТРУСЕЛЯМИ И В ОБТЯГИВАЮЩИХ КОМБИНЕЗОНАХ.

В сериале об адвокате Фениксе Райте труселя героини Трюси – важная улика!



Металлические труселя из Prince of Persia: Warrior Within, распалившие воображение тысяч геймеров!



FF XII: настоящие воители носят труселя поверх шорт. Этот секрет знал еще Рамза в Final Fantasy Tactics – похожая конструкция красуется на его третьем, финальном спрайте.





время настолько благопристойны, что их как будто бы нет!

Обычные бикини, на первый взгляд, лишены подобных преимуществ: видишь такие труселя и сразу понимаешь – их надели, чтобы поиграть в пляжный волейбол (Dead or Alive) или искупаться (Tales of Vesperia). Но геймдизайнеры нашли способ обойти косность человеческого восприятия: на помощь им пришли ковбои и андроиды. Конечно, на Диком Западе вряд ли представляли, что краги вовсе необязательно носить на штанах, – тогда в моде были панталоны, а в сочетании с панталонами краги смотрятся не так пикантно. Но мода не стоит на месте, и вот уже Айя из Oneechanbara предусмотрительно расхаживает в бикини (чтобы легче было отряхиваться от крови зомби), а снайперши из Disgaea 3 копируют ее стиль, чтобы искупить своим подвигом чересчур длинные юбки магичек. Андроидам и того проще: можно нацепить на себя что угодно, и оно будет держаться на теле, не сдвигаясь ни на миллиметр (искушенный взор, разумеется, отметит, что Кос-Мос и Т-Элос, да и Mu-12 из Blazblue – не предел андроид-раздевания)

А уже упоминавшиеся металлические стринги? Кажется, только ленивый не съязвил по поводу доспехов девочек из бесчисленных корейских MMO и той же Шади из Warrior



Даже длинная юбка не спасла Айрис от всевидящего ока камеры!





Dissidia 012: Duodecim продолжает традиции предыдущей Dissidia – если в какой-то Final Fantasy нам не дали насмотреться на труселя и не ответили окончательно на вопрос, какого цвета белье Тифы, то теперь эта досадная ошибка будет исправлена!





Зомби не понимают, в чем прелесть бикини. Поэтому они гибнут, а геймер продолжает созерцать, э, спину Айи в Oneechanbara.



Super Smash Bros Brawl явила миру кружевные трусики легендарной зазнобы Марио!

Within. И все равно железная одежда не стала менее популярной среди художников, а уж защищает обладательниц так, что диву даешься. Разве что современные героини, как Юкари и Мицуру в Persona 3, иногда все же замечают, во что одеты, когда игрок напяливает на них «бикини-армур». И реагируют соответствующе: мол, долг долгом, +50 к обороне – тоже неплохо, но какое же счастье, что одноклассники не видят этот позор.

И не надо думать, будто сверкать бельем – исключительно женская доля! Известный боец за право труселей оставаться на виду, Акихико Ёсида, не раз пытался осчастливить ими представителей сильного пола. Так, у Эшли из Vagrant Story на заду имеются провокационные вырезы, которых почти не видно в полутьме подземелий, но мы-то знаем, что они там есть! А NPC в одном из городов FF XII, радостно уподобившись американским супергероям, носят труселя прямо поверх всей прочей одежды. Ёситака Амано – тоже известный проказник: то нарисует штаны так, будто они и не штаны вовсе, а обтягивающие лосины, то сочинит Штайнеру из FF IX металлические семейные трусы. Кадзума Канеко тоже не отстает (когда вспоминает, что трусы все-таки стоит пририсовать): Персона Идзанаги



Думаете, труселя можно отыскать только в японской игре? «Ха!» – говорит вам Fallout: New Vegas.

в Persona 4 снабжена металлическим девайсом в духе тех, которые защищали причинные места средневековых рыцарей. Еще свежие примеры: Винсент в Catherine и Артур в Marvel vs Capcom 3.

Труселя проникают повсюду. Иногда даже думаешь – хватит, пусть наконец начнется засилье нормальной одежды, вроде бриджей принцессы Элики из недавней Prince of Persia, но пикантные виды караулят геймера повсюду. Добропорядочная Chrono Trigger? Пещерная женщина Айла не представляет, как можно ходить в чем-то кроме шкур, но уже знает, как обмотаться ими, чтоб получились труселя. Dragon Quest с незабываемым дизайном Акиры Ториямы? Воительницы DQ IX разгуливают так, как не всякая файтерша в MMO вырядится! А Кайне из Nier? Это ж просто взгляд оторвать невозможно! Остается признать, что правление труселей закончится нескоро и даже их извечные конкуренты – чулки и плащи – еще не скоро победят в этой схватке. А главные трусельные пропагандисты – RPG и файтинги – не зачахнут никогда, потому что с таким неоспоримым преимуществом зачахнуть попросту невозможно. **СИ**



У ЭШЛИ ИЗ VAGRANT STORY НА ШТАНАХ ЕСТЬ ВЫРЕЗЫ, КОТОРЫХ ПОЧТИ НЕ ВИДНО В ПОЛУТЬМЕ ПОДЗЕМЕЛИЙ, НО МЫ-ТО ЗНАЕМ, ЧТО ОНИ ТАМ ЕСТЬ!





И снова Ёситака Амано: зачем прятать прекрасное!





Heavenly Sword с лихвой утолила тоску по труселям.





Редкий суккуб решится натянуть больше одежды, чем суккуб из Castlevania: Lament of Innocence!





В римейке Persona 3 все «бронебикини» заботливо отрендерили – нужно же показать людям, чего так стесняются японские школьницы!





Вопросы: Константин Говорун



Перевод: Наталья Одинцова

Интервью: NGP

После пресс-конференции Sony в Токио, на которой публике представили наследницу PSP, мы обратились к руководству европейского отделения с накопившимися вопросами. Любопытство корреспондентов «СИ» утолял Джим Райан, со-управляющий директор SCEE.



? Какова целевая аудитория NGP? Для нее уже заявлено несколько «нормальных», привычных заядлым геймерам игр, вроде Uncharted. А вы не могли бы озвучить примерное соотношение «хардкорных» и «казуальных» продуктов в библиотеке софта для консоли?

Пока еще слишком рано разговаривать о таких вещах. Но на мой взгляд, когда мы анонсировали NGP, мы четко дали понять: хотя для нее будут выходить самые разные новинки, акцент будет сделан на том, что интересно геймерам со стажем. Именно они хотят сыграть на портативных консолях в Uncharted, Killzone и Call of Duty, и NGP – единственная приставка, которая сможет это желание удовлетворить.

? Допускались ли в ходе маркетинговой кампании PSP какие-то ошибки, которых вы бы хотели избежать с NGP? Стратегию разработки first-party игр как-то пересмотрели?

PSP стала нашей первой портативной платформой, и за шесть лет, прошедших со дня ее релиза, мы многому научились. Мы знаем, что успех или провал любого продукта определяется качеством контента. Именно поэтому мы составили стартовую линейку таким образом, чтобы в ней оказались выпуски популярных сериалов, заточенные специально под NGP, учитывающие уникальный интерфейс. И позаботились, чтобы хватало новых разработок, которые изменят представление о том, чего можно ждать от портативных игр. У NGP действительно очень большой потенциал, и мы не сомневаемся, что многие особенности и функции консоли произведут именно такой эффект – заставят публику по-новому взглянуть на карманные приставки.

? Как на ваш взгляд, продукция Apple станет конкурировать с тем, что будет создаваться для NGP? И если ответ положительный, то каковы ваши преимущества, а также возможные слабости в этом противостоянии?

На этом рынке у нас много соперников. За годы, прошедшие после запуска PSP, конкуренция в мире развлечений только возросла. Мы уже не тягаемся исключительно с Nintendo; скорее, мы боремся за то, чтобы именно на наши продукты люди тратили свое свободное время. Сейчас ведь время – это очень ценно, а развлечений – миллион. И в итоге NGP будет соперничать с телевизорами, Интернетом, со множеством электронных устройств, включая платформу Apple. Поэтому мы приложили все усилия, чтобы создать конкурентноспособный товар, который и впрямь настолько хорош, чтобы прочно войти в жизнь людей. NGP – это карманная приставка, но с такими играми, которые раньше можно было отыскать исключительно на домашних платформах. Прибавьте к этому уникальный пользовательский интерфейс (я имею в виду два аналоговых стика и тачскрин на обороте устройства), и получается девайс, аналога которому нет. Также он будет привлекать социальными возможностями. Подробно пока не могу рассказать, но уверен, особенности вроде LiveArea и Near изменят то, как люди взаимодействуют не только с играми, но и друг с другом.

? Игры для NGP будут распространяться на флэш-карточках. А мы знаем, что картриджи для Nintendo DS и Game Boy было очень легко запиратить. Вам удалось придумать надежную защиту от взлома?

Мы уверены, что сможем обеспечить надежность NGP в этом отношении. Решение использовать флэш-карточки было одним из ключевых, и мы не сомневаемся, что наше решение проблемы пиратства окажется эффективным.

? PlayStation 3 долгое время оставалась единственной невзломанной консолью. Какие преимущества вам это дало? То есть, оказались ли, например, продажи игр выше, чем вы планировали? Выбирал ли кто-то из разработчиков или издателей вашу платформу именно потому, что у нее не было проблем с пиратством?

Пиратство угрожает всей индустрии, и нам важно приложить все силы, чтобы побороть его. Пираты наносят вред не только компаниям вроде SCEE, но и мелким студиям, для которых выручка от продаж продукции означает возможность разрабатывать игры и дальше. И не стоит забывать о геймерах, которые не могут нормально играть в онлайне из-за того, что их учетную запись могут удаленно взломать или потому что на сервере – засилье читеров.

? Какие шаги вы будете предпринимать, чтобы справиться с пиратством на PS3?

Мы продолжим борьбу на всех фронтах. Мы продемонстрировали, что готовы обращаться в соответствующие юридические инстанции и наказывать пиратов через суд. Также мы продолжим искать способы решения проблемы техническим путем. Это непрекращающаяся схватка, и большинству геймеров выгодно, чтобы мы в ней одержали победу.

? Будет ли в NGP обратная совместимость с играми для PSP? Возможна ли поддержка игр для PS2?

Все доступные для скачивания PSP-релизы можно будет запустить на NGP. А вот UMD-библиотекой воспользоваться не удастся. Что же до игр для других консолей, то на этой стадии мы пока никаких вариантов не исключаем.

? Можно ли будет использовать NGP и проходить игры, не выходя в онлайн?

NGP будет продаваться в двух комплектациях: в одной – Wi-Fi и 3G, в другой – только Wi-Fi. Мы предусмотрим немало онлайновых особенностей и функций, но, конечно, многое в играх удастся опробовать и без сетевого соединения.

? Как вы оцениваете текущее положение дел на российском рынке? Вы довольны данными о пользовательских базах PSP и PS3? Можете нам рассказать о каких-то планах касательно России на ближайший год?

Россия уже довольно долгое время – один из наших самых крупных растущих рынков. Все наши платформы показывают в России отличные результаты, даже PS2, поскольку гигантская библиотека игр для нее по-прежнему привлекает местных пользователей. В будущем мы продолжим переводить все игры, которые издает Sony, на русский, а также продолжим поощрять независимых издателей следовать нашему примеру. У нас есть и другие планы относительно вашего рынка. Пока я не могу ими поделиться, но наше присутствие у вас по-прежнему будет сильным. СИ



6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**



6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**



6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**



6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**



6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999



6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**



6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**



6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**



6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**



6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**



3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**



6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**



6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Круглый стол

с Александром Щербаковым

Мнение участников дискуссии может не совпадать с мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

› Тема обсуждения: игры-кроссоверы

Смысл рубрики «Круглый стол» достаточно прост. Ведущий – которым, как вы уже поняли, является Александр Щербаков – собирает несколько экспертов за одним столом (или, если с этим проблемы, – за одной телефонной или видеоконференцией). Дается тема, участники в свободной форме делятся своим мнением. В дискуссиях будут принимать участие интересные люди из индустрии, профильной журналистики, а также, возможно, эпизодически и неэксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с подвешенным языком.

В дискуссии принимают участие:



Александр Щербаков
Человек и пароход. Игровой продюсер из ада. Ведущий рубрики «Круглый стол».



Виктор Зуев
Руководитель PR-направления GameNET.



Евгений Закиров
Обозреватель «Страны Игр», игроблоггер.



Артем Шорохов
Редактор «Страны Игр».

Релиз Marvel vs. Capcom 3 заставил нас проигнорировать другие, казалось бы, более «жирные» темы и сосредоточиться на кроссоверах. Другой важной задачей было собрать и отвести наш «файтинговый» состав в корейскую едальню, показать место, так сказать. В процессе мы выяснили, что значительная часть игровых журналистов ждет от кроссоверов баб с сиськами и боевых роботов, Зуев боится «резких» азиатских вкусов, а Закиров не способен съесть ничего острее малосольного огурца. Но это оффтопик, подробно мы на этом останавливаться не будем.

АЩ: Недавно вышла Marvel vs. Capcom 3, третья часть нашего любимого безумного файтинга. Обсуждать мы ее постараемся поменьше, потому что все основное написано в соответствующей рецензии. Кроме того, трое из нас в MvC3, в общем-то, даже толком и не играли. Основная наша задача: обсудить так называемые «кроссоверы». Начиная от файтингов и продолжая чем угодно.

ВЗ: Начать лучше с того, что вообще такое кроссоверы и зачем они нужны.

АЩ: Совершенно верно. Ну, раз уж назвался клизмой, то тогда и тебе слово. Зачем нужны кроссоверы?

ВЗ: Если взять кроссоверы как явление – это совмещение двух брендов. И само явление очень крутое, и касается оно не только видеоигр, можно рассматривать и комиксы, и фильмы, и литературу. Да даже футбол! Сборная России – это что? Игроки из разных клубов. Это тоже кроссовер. Когда герои из разных вселенных объединяются в одном произведении.

АЩ: Собственно, сборная России – отличный пример героев из разных вселенных.

ВЗ: Факт! В общем, явление очень здоровское. Но, судя по всему, очень трудозатратное. Если говорить конкретно о видеоиграх, то тут зачастую нужно получить такое количество лицензий и пройти такое количество долбанных согласований, что проще убиться сразу. Если ты не Capcom, который одновременно и разработчик, и обладатель кучи лицензий, то есть как минимум половина работы за тебя уже сделана, а сторонний девелопер и делаешь что-то вроде DC Universe vs. Marvel, когда тебе придется согласовывать сразу с двумя издательствами, то тебе нужно просто застрелиться. Хотя Артем меня поправит, но такой комикс, как DC Universe vs Marvel, действительно был.

АШ: Комикс действительно был, кроссовер, которого лет пятьдесят ждали фанаты. Там стравили героев, и если зайти, например, в «Википедию» и посмотреть количество схваток – с кем дрался Супермен, с кем дралась Женщина-кошка, кто победил из них – то там сойти с ума можно. Но это больше особо не повторяли. Это сложное дело, это сложно согласовывать, трудозатраты огромные. Но если подойти к этому оптимистично, то если у вас есть какое-то дружественное издательство, у кото-

СБОРНАЯ РОССИИ – ЭТО ЧТО? ИГРОКИ ИЗ РАЗНЫХ КЛУБОВ. ЭТО ТОЖЕ КРОССОВЕР.

рого есть множество разных IP и с которым можно один раз договориться... Вы получаете сразу кучу всего, включая дополнительное промо. В случае с Capcom и Marvel две стороны договорились и идет наступление по всем фронтам. Marvel задействует свою огромную промо-машину, Capcom задействует свою. Это все выплескивается в мир, и даже если тебе плевать и на Capcom, и на Marvel, то ты все равно уже слышал об этой фигне, получается двойной удар.

АЩ: Я зайду тут немного сбоку. Существует давний успешный сериал Super Robot Wars с огромным количеством роботов от самых разных правообладателей.

АШ: В Японии в данном случае все совсем по-другому. В том числе и в плане лицензирования.

ЕЗ: Там все намного проще. Тем более речь идет о роботах, которых если ты двигаешь, то двигаешь их в массе. Возвращаясь к Marvel vs. Capcom. Почему это всегда удача? Потому что у Capcom богатый опыт работы именно с Marvel. Были игры на SNES. И были другие кроссоверы, не такие хорошие, но они были.

АШ: Да, это, наверное, не уникальный случай, но это случай-исключение. У тандема очень давние корни.

ЕЗ: Этим отношениям очень много времени, но вот последние десять лет не было ничего. По той простой причине, что у Capcom в этот период не было лицензии Marvel. Поэтому, кстати, игры по лицензии Marvel того времени были либо жутким говном, либо как-то так средненько. Ну вот вспомните хорошую марвеловскую игру без участия Capcom?

ВЗ: Spider-Man: Shattered Dimensions хорошая.

ЕЗ: Это последняя игра, и она хорошая. А еще?

АЩ: Wolverine?

ЕЗ: Говно еще то.

ВЗ: Не-е-е! Ну ладно, по крайней мере лучше фильма. Все, что не вошло в фильм, вошло в игру.

АШ: Но дело же не в том, что Capcom прекрасные, а все остальные – мимо кассы. Есть разные компании, разные бюджеты, разные ситуации. Просто мы рассматриваем вот такую ситуацию. И да, у Capcom были другие кроссоверы, и да они очень хорошо работали и с другими лицензиями. Если мы вспомним начало девяностых, то там Capcom рулила с лицензиями Disney, просто отличные ведь делали платформеры – и Chip & Dale, и Duck Tales, и много всего другого. Capcom любит и умеет работать с западными лицензиями. И опыт в этом у них огромный.

ВЗ: Мы просто углубились во взаимодействие Marvel и Capcom.

АШ: Вообще если мы говорим о Marvel, у нас сразу всплывает другой комиксовый издатель DC. С точки зрения кроссоверов и конкретно кроссовер-файтингов он в отстающих. По разным причинам, главным образом потому, что не было у них особого желания чем-то таким заниматься. Но был файтинг Justice League для SNES. И был недавний внезапный Mortal Kombat vs. DC Universe.

ВЗ: Теплое с мягким.

АЩ: Отличная игра.

ВЗ: Не гони. И вообще как кто-то может сражаться с Суперменом? ОК, это нердовский вопрос. Кулаками.

ЕЗ: Ответ на нердовский вопрос: «Как Магнето может сражаться со Стражем?»

АШ: Как Мегамен может сражаться с Магнето, он же, зараза, железный! Мы тут пришли к тому камню преткновения, к которому рано или поздно должны были прийти.

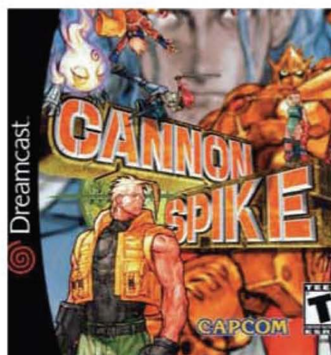
ВЗ: В общем, да. Но если об МК vs. DC Universe, то там проблема в том, что это «неравный брак». От МК до сих пор несет «улицами». На мой взгляд, получилось уродливо. Давайте, чтобы не препираться и не отклоняться от темы,



Слева: Fighters Megamix – несправедливо забытый сеговский кроссовер для Saturn. Бойцы из Virtua Fighter против бойцов из Fighting Vipers. Плюс дополнительные персонажи, включая машину (!) из Daytona USA.



Battletoads & Double Dragon – пожалуй, самый любимый кроссовер нашего детства.



Слева: Любопытный нефайтинговый пример капкомовского кроссовера: стрелялка Cannon Spike с персонажами Street Fighter (Чарли и Кэмми), Darkstalkers (Красная шапочка), Мегаменом и Артуром из Ghosts n' Goblins.



В начале 90-х одно только название Robocop vs. The Terminator приводило в экстаз.



Внизу: Закиров рассказал о существовании файтинга Nitro Royale: Heroines Duel, в котором участвуют персонажи порнографических визуальных новелл компаний Nitro+ и TYPE-MOON.

перечислим те кроссоверы, которые мы любим и из-за которых все это продолжается.

АШ: Я хотел бы вспомнить The King of Fighters, в котором мало кто видит кроссовер.

АЩ: Я вижу.

ВЗ: А я, честно говоря, нет.

АШ: Нам нужно продвинуться в понимании кроссовера. Мы пока говорили о столкновениях двух разных вселенных, двух разных брендов. Но, разумеется, это не единственная возможность для кроссовера, потому что можно черпать и немного из других ресурсов. Как в случае с SNK, когда в рамках одного и того же издательства стравливались разные игры. Таким образом SNK собрало в одном своем «звездном» файтинге King of Fighters, как персонажей Art of Fighting, как персонажей Fatal Fury, так и персонажей Psycho Soldier и Ikari.

ЕЗ: Скорее, это происходило в стремлении спасти то, что увядало. И сейчас King of Fighters для многих игроков – это просто отдельный файтинг-сериал.

ВЗ: XBLA сейчас забит этими KOF разных годов выпуска.

АЩ: Ты не поверишь, но некоторые люди еще отличают, какой год был хороший, а какой – нет.

ВЗ: Прямо как вино. (*смеется*)

АШ: KoF – это очень интересный пример, когда кроссовер до такой степени выродился в самостоятельную игру, что за ним никто уже не видит другого.

ВЗ: Давайте вернемся к кроссоверам, которые наверняка все знают. Наши первые знакомства с этим явлением, когда мы поняли, что это круго. Мы не будем вспоминать мультфильмы и фильмы, возьмем конкретно игры. Для меня тут главная игра – Battletoads & Double Dragon. Причем мы тогда играли отдельно и в Battletoads, и в Double Dragon. И в это же время мы получаем такое совмещение. Это было необычно.

АШ: Многие вообще склонны считать Battletoads & Double Dragon лучшей игрой в боих циклах.

ВЗ: Хронологически другим важным кроссовером, с которым мы столкнулись, был Robocop vs. The Terminator.

АШ: Если уж на то пошло, то и «Чужие против хищника».

ВЗ: Да, там же еще beat'em-up такой был!

АЩ: Ага, еще на SNES. И только потом шутер для Jaguar, о котором там много говорили большевики.

АШ: Это кроссоверы, которые нас интересуют в меньшей степени. Они очень важные, но родились не в играх, а еше раньше – в комиксах. И как единая лицензия потом пришли в игры.

ВЗ: Для нас все это было следующей ступенькой, когда мы начали понимать, что такие вещи могут смотреться. Особенно, конечно, Robocop vs. The Terminator тогда, в начале 90-х.

АШ: Вообще это продолжение детской идеи «что круче?», потому что с точки зрения, например, сценария нормальное произведение получить таким образом сложно. Кроссовер – это попытка угодить всем и сразу. Выяснить, «кто круче», невзирая ни на что.



Вверху: Street Fighter X Tekken – один из самых многообещающих кроссоверов будущего. Про «обратный» файтинг – то есть, Tekken X Street Fighter – такого, пожалуй, сказать нельзя. Особенно если подписи к картинкам пишут капкомовские шовинисты.

ВЗ: В Robocop vs. The Terminator, правда, была однозначная и четкая сюжетная линия: ты играешь за Робокопа и сражаешься против терминаторов. А вот если бы ты был за терминаторов… Сразу «как такое могло произойти»? И, в общем, есть примеры, когда и игра хорошая штука, и сочетание героев не является «не пришей кобыле хвост».

АШ: Но то, о чем ты сейчас говоришь, это абсолютно точно не о Marvel vs. Capcom.

ЕЗ: Можно убить Галактуса за Магнето и Магнето станет властелином мира, похитит корабль Галактуса и устроит там рай для мутантов. Отличный сюжет, я считаю! Я всегда мечтал увидеть эту концовку!

ВЗ: А если Мегамен побеждает Галактуса, то он тоже похищает его корабль?

АШ: И устраивает там рай для хозяйственных роботов?

ВЗ: Возвращаясь к теме «кроссовер как успешная игра для геймеров и достояние индустрии». В детстве нам все это нравилось. А что сейчас происходит?

ЕЗ: Есть многомиллионная армия фанатов Koei и есть кроссовер внутри именно Koei. Dynasty Warriors встречают Samurai Warriors. Warriors Orochi называется. Игра – говно, но всем очень нравится. Фанатам, в смысле. Именно за счет того, что там легендарный Цао-Цао может убить легендарного Нобунагу.

АШ: Насколько вообще вот у вас, у взрослых людей, сейчас реально есть потребность в том, чтобы все смешать и получить, условно говоря, самый лучший боевик, где есть и Хищник, и Чужой, и Брюс Ли?

АЩ: У меня есть: я сделал игру «Сталин против марсиан».

ВЗ: Кстати, вот еще один кроссовер!

АЩ: И «Евгений Онегин» с Чацким и Базаровым тоже кроссовер.

ВЗ: Тогда и Kingdom Hearts кроссовер.

АЩ: И, кстати, Street Fighter Alpha. Отсюда вопрос, уместно ли считать Street Fighter Alpha кроссовером, или это так, камео всякие.

АШ: Для меня – нет. Это по сути обычный Street Fighter, где есть еще один-два гостевых персонажа и несколько новых.

АЩ: Там есть Содом, есть Гай. Позже еще Роленто и Коди. Может, это Street Fighter vs. Final Fight? (*смеется*)

ВЗ: Это совсем нердовские частности какие-то. (*смеется*)

АШ: Нужно, не знаю, равноправие какое-то что ли. А если мы берем Street



Слева: Люди достаточно быстро подзабыли про линейку Capcom vs. SNK и SNK vs. Capcom, хотя поначалу среди хардкорных любителей файтингов визгу было порядочно. И игры очень хорошие. И капкомовские, и, гм, некапкомовские.

Fighter и засовываем туда двух или трех откуда-то еще – ну нет.

АЩ: Гай стоит трех! (смеется)

АШ: Capcom вообще придумщики засовывать всех и во все.

ЕЗ: Файтинги – это самый примитивный жанр для всего этого явления.

АШ: Да, в файтинг можно затолкать кого-угодно. Хоть Кратоса в Mortal Kombat.

ЕЗ: Или Йоду и Дарта Вейдера в Soul Calibur.

ВЗ: Тоже, в общем, позорище. Почему-то у Capcom получается органично вписывать персонажей, мне так кажется. Эта стилистика мультфильмов она сразу такая: «Ну, ОК».

АШ: Они как бы говорят: «Здравствуйте, мы Capcom, у нас тут абсолютно несерьезная фигня, поэтому сильно не удивляйтесь».

ВЗ: Вот-вот. А тут Дарт Вейдер с мечом, это кривляния файтинговые, прыжки через себя…

АЩ: Ты просто в Star Wars: Masters of Teras Kasi не играл.

АШ: Понятно, что мы сейчас можем напридумывать миллион кроссоверов. Вопрос в том, кому и зачем это все продавать? Возвращаясь к вопросу – они вообще нужны?

ВЗ: Да. Это как Сборная Мира по футболу. Нравится тебе или не нравится футбол? Вот и все. Если ты фанат, то тебе сам замысел разработчиков по определению должен быть интересен.

АШ: Посмотрим под другим углом. Допустим, я фанат столов из «Икеи». Но мне совершенно все равно, какие столы производит другая мебельная фирма. Мне – как фанату – не нужны другие идолы. Мне нравится Tekken, но не нравится, например Street Fighter. Зачем мне Street Fighter X Tekken?

АЩ: Я тут давно хотел сказать, что если будет Street Fighter vs. Mortal Kombat, то это просто чума.

АШ: О нем уже идет речь.

АЩ: Да ладно, там Бун пару раз сказал, что я бы вот очень хотел сделать такое…

ВЗ: И вот не факт, что в случае чего такую игру Capcom будет разрабатывать…

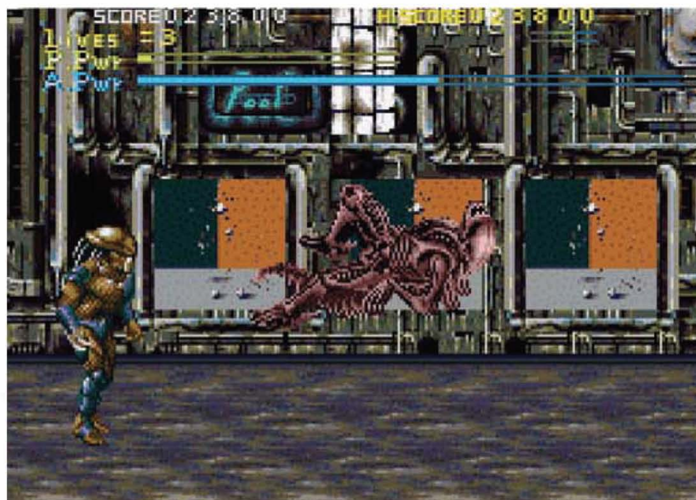
АШ: На самом деле не пару раз. Бун действительно ходил в Capcom с идеей, ему отказали. Но вот сейчас на последней Е3 разговор получил продолжение и появились даже реальные намеки.

ВЗ: А вот, кстати, тот самый Street Fighter X Tekken, который сейчас делается…

ЕЗ: И который людям не интересен. А почему? Marvel vs. Capcom 3 – это хорошая игра, где есть персонажи «Марвела». И персонажи Capcom. Включая Darkstalkers.

АШ: Это то, что я хотел сказать. Street Fighter X Tekken – новая игра и в чем-то новая механика. Но она мне интересна именно как новая самоценная игра, а не как сборная солянка персонажей.

ЕЗ: А мне-то, кстати, Street Fighter X Tekken больше интересен именно как новый Street Fighter.



Слева: Напоминаем, что Alien vs. Predator была еще на SNES. А потом вышел практически эпохальный (в локальном масштабе) шугер для Jaguar. И только много лет спустя поперли PC-проекты.



Слева: King of Fighters доэволюционировался до того, что многие перестали воспринимать его как кроссовер. Значительная часть аудитории порой даже и не догадывается, что когда-то существовали, например, игры Art of Fighting и Fatal Fury.

ВЗ: Будет же и трехмерный и двухмерный файтинг, это гениальная идея.

АШ: Да, мы получаем две новые игры.

ВЗ: Сталкивать вселенные лбами нужно. Иногда получается неплохо. Иногда – нет. Пересечения нужны, из них может родиться что-то третье. Другое дело, что как мы с самого начала говорили, к сожалению, у разработчиков, у которых есть идеи новых вселенных из двух известных, они обычно просто не могут на них выйти, потому что правообладатели покажут большой х**.

АЩ: Или маленький.

АШ: Ну или можно клепать самопальное на бесплатных движках.

ЕЗ: Mugen, например.

АЩ: Ну или, простите, Fighter Maker.

АШ: Вообще такие кроссоверы (или даже просто камео) дают поклонникам разных, в том числе полузабытых персонажей, снова ими поиграть. Вспомним тех же героев Final Fight.

ЕЗ: Мы в первую очередь вспомним героев Darkstalkers.

АШ: Точно так же в файтингах можно встретить, например, героев Tatsunoko…

ЕЗ: Ну кто знает героев Tatsunoko?!

АШ: Я говорю о том единственном человеке на Западе, который о них знает.

ЕЗ: Tatsunoko! Интересная игровая механика, отдельная игра! Там есть ЖЕНЩИНА-ЛЕБЕДЬ!!! Супер!

АШ: Или вот мне нравится героиня Джилл Валентайн. А вторая и третья части Marvel vs. Capcom интересны тем, что там можно поиграть именно за нее.

АЩ: А в Capcom vs. SNK или в SNK vs. Capcom ты за нее поиграть не можешь?

ЕЗ: Нет, там ее не было.

АШ: И там уже нет гигантских летающих роботов, это немного сужает все.

ЕЗ: Есть гиперкомбо, которые равноценны гигантским летающим роботам.

АШ: Вот такой интересный вопрос. В Marvel vs. Capcom есть куча марвеловских персонажей, многих из которых мы не знаем. Маркетологи на нас, наверное, не рассчитывали, потому что Америке с этим попроще. Но тем не менее, вот для нас – ты через этот кроссовер можешь заинтересоваться каким-то неизвестным персонажем и пойти читать про него комиксы?

АЩ: Короткий ответ: «Да».

ВЗ: Думаю, да.

АШ: Тогда это круто.

ЕЗ: Но, например, ты увидишь со стороны Capcom персонажа Трон Бонн. Ты пойдешь играть в игру с Трон Бонн?

АШ: Это то, за что я не люблю кроссоверы – там обязательно есть какая-нибудь идиотская семилетняя девочка с молотком! **СИ**

Видеоигры на злобу дня



Сергей Цилюрик: Навид Хонсари (на фото справа), режиссер сценок в GTA III, Vice City и San Andreas, после ухода из Rockstar основал собственную компанию Ink Stories, в недрах которой сейчас готовится 1979: The Game – игра про иранскую революцию. По замыслу Хонсари – иранца по происхождению – «1979» должна показать игрокам по всему миру разные точки зрения на конфликт; всего планируется создать 8-10 играбельных персонажей. Один из них, к примеру, попытается освободить захваченных в заложники сотрудников американского посольства.
Инициативу Хонсари продемонстрировать неоднозначность современных вооруженных конфликтов при помощи видеоигр сложно назвать новаторской. Так, Дэвид Яффе, известный по God of War и Twisted Metal, планировал выпустить на PSP шутер Heartland о войне Китая с Америкой. Героем игры должен был стать солдат, разрывающийся между долгом чести и желанием уйти в самоволку, чтобы повидаться с семьей; по ходу игры протагонисту пришлось бы столкнуться и с другими дилеммами – например, убийство невинных или неподчинение приказам. Heartland, по словам Яффе, должна была заставить игроков расчувствоваться и задуматься о том, что такое быть американцем в наши дни. Другой целью игры была политическая сатира, «ответ либерала администрации Буша и войне в Ираке». Яффе, впрочем, признает, что ничего толкового у него не выходило, и Sony в конце концов свернула проект, перебросив ресурсы на разработку Warhawk.
Не стоит забывать и про Six Days in Fallujah – последний проект Atomic Games. Она, напротив, была лишена каких-либо комментариев на политическую тему и старалась осветить будни американских солдат в Ираке с максимальной правдоподобностью. Но и ей не было суждено увидеть свет: стоило только найтись обиженным, как игра мигом лишилась издателя, и уже почти два года от ее разработчиков ничего не слышно.
Неужели в этом вопросе видеоигры до кино так никогда и не дорастут?



Артём Шорохов: Всё названное, как ни выкрутись, игры политические, а у них в целом, как и у подобного кино, есть один тонкий нюанс: они очень слабо востребованы. Собственно, какого вы себе представляете геймера, любителя шутеров, гоняющего по вечерам Call of Duty и освобождающего точку «Чарли», который всерьёз бы заинтересовался подобной игрой и, в массе своей, окупил бы её производство?
Тут, как и в случае с независимым авторским кино, нужны с одной стороны разработчики-энтузиасты, которые за свой счёт, на одной голой идее или при поддержке единомышленников (политических партий, правительства, меценатов, экстремистских группировок) начнут, продолжат и закончат подобную игру-манифест, а с другой – какие-то фестивали, где эту игру можно показать «зрителю», потому как на распространение её едва ли кто возьмёт из крупных издателей. Иными словами, мы снова говорим об инди-разработках или вещах в духе «Альфа-Антитеррор». А одновременно и на ёлку влезть, и шишками не поцарапаться – это уже какая-то фантастика и конъюктура рынка.
Понятно ведь, что издателю куда больше твёрдой политической позиции по острому и спорному вопросу нужен миллион проданных копий и внятный рекламный посыл для аудитории «от тринадцати и старше». При этом я не исключаю, что самим этим рекламным месседжем может быть стандартный трёп на тему «Основано на реальных событиях!», «Внушающие гражданский трепет кадры!», «Сложные моральные дилеммы – убивать невинных или не подчиняться приказам?» – в общем, всё то, что поможет «переплюнуть Call of Duty».



Сергей Цилюрик: Вот это – как раз то, что меня интересует. Фильмы, например, зачастую не стесняются поднимать злободневные тематики – и политические тоже. И про войну тоже.
Вопрос – почему не видеоигры? Ведь, действительно, не то чтобы в играх не было противоречивых моментов – взять тот же набивший оскомину аэропорт из Самой Продаваемой Игры в Мире (ну, до последнего времени). Почему бы не показывать что-то более животрепещущее, более актуальное? Ведь, действительно, шумиха - это тоже пиар.
И вот к слову об инди – среди нас ведь есть интересующиеся люди; скажите, как обстоят дела на том фронте? Есть ли что-то более-менее серьезное? Мне вспоминается только Super Columbine Massacre RPG, которую очень сложно воспринимать всерьез.





Артём Шорохов: Мне, признаться, всё равно. Я аполитичен. =)



Святослав Торик: Инди-проектов как раз хватает.
От знаменитой арабской аркады, где надо было стрелять в Буша (фактически, она и положила начало жанру политической инди-игры) до недавнего шугера «1378 km» про пересечение границы между ФРГ и ГДР.



Илья Ченцов: Тривиальный ответ номер один – актуальное остается актуальным гораздо меньше, чем делается нормальная игра.
Тривиальный вопрос номер один – как из «животрепещущей» политики сделать интересную игру? Честно, я интервью-то с Хонсари не смог досмотреть до конца – скучно стало.



Святослав Торик: http://www.socialimpactgames.com/
Покопайся.



Илья Ченцов: А у тебя там какие-то любимые есть?



Святослав Торик: Навскидку не вспомню – мне нравилась какая-то аркада в стиле пиксель-арт, приуроченная к выборам-2004. Там нужно было выполнять всякие действия насильственного характера, а параллельно рассказывалось о том, что программа Джона Кэрри погубит США, и в конце нужно было завалить его самого, кажется.



Илья Ченцов: Интервью с Хонсари (на английском): http://www.youtube.com/watch?v=L3Du1sLLbh8
Где-то в середине он говорит: «Представьте себе иранского водопроводчика, у которого трое детей, и он узнаёт, что


Создатели шутера Six Days in Fallujah постарались воздержаться от каких-либо политических комментариев и просто показать тяжелые будни солдат на войне. Несмотря на это, выпустить игру у них так и не получилось.

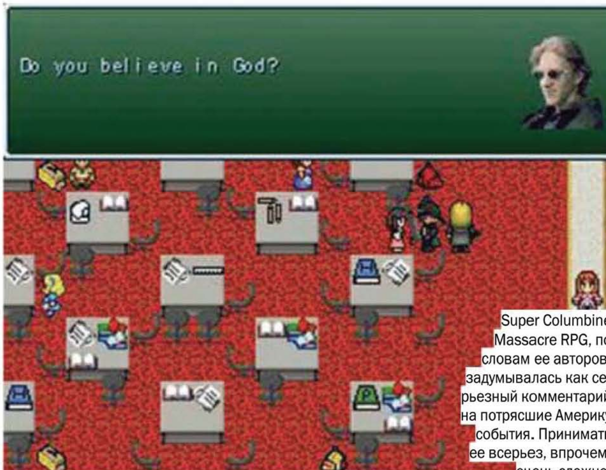
США готовятся напасть. Понятное дело, что он будет считать, что США – плохие».
Представил себе Heavy Rain, где Итан Марс – иранец, а в конце внезапно выясняется, что «киллер-оригамщик» – это США. При этом некоторые главы вы играете за США!


Константин Говорун: На самом деле, шутер Haze – вполне себе политическая и злободневная игра. Демократические войска вторгаются в мирную латиноамериканскую страну под предлогом войны с террористами, а на самом деле - чтобы качать ресурсы (причем не нефть даже, а наркотики). Все очень-очень похоже на войну в Ираке, например. В конце концов, даже в литературе политическая сатира далеко не всегда излагается открытым текстом.


Сергей Цилюрик: Ну, если уж говорить про иносказательные истории, то тут я (опять) не могу не упомянуть только что пройденную Tactics Ogre, которая на самом деле является отсылкой к гражданской войне в Югославии. Ясуми Мацуно решил донести до массового японского геймера (скорее всего, не знакомого с происходящим в мире вокруг) то, что близко людям, живущим на другом конце планеты, через близкие образы – фэнтезийный мир, юные герои, все такое (он даже в интервью упоминал, что хотел бы сделать сеттинг игры республикой, но решил, что японцам ближе и понятнее монархический уклад). А в самой игре – дискриминация, угнетение, орвеллианские методы контроля за населением, иностранные «миротворцы», по ошибке сравнивающие с землей города и так далее. И при всем этом игра не нравоучительная!
Вот так, по-моему, и надо делать.


Артем Шорохов: А вот где грань между пересказыванием прописных истин («Бомбы – плохо!», «Береги честь смолоду!», «Не обижай слабых», «Рабство – ата-та!», «Ой, батюшки мои, неравноправие полов и расизм впридачу!» и т.д.) и «иносказательным представлением животрепещущих и важных политических тем», вроде бомбёжек, нечестности, вероломства, дискредитаций и угнетений?


Сергей Цилюрик: В подаче, вестимо.
Мне вот первый MGS не нравится своим настойчивым морализаторством, например: там игроку в лицо тычут этими ядерками ну очень уж толсто: «Смотри, тут ядерки, они просто лежат и всем пофиг! СССР развалился, куча ядерщиков без работы, они могут делать ядерки, ах!» Даже и игра-то заканчивалась упоминанием – знаете, сколько до сих пор еще боеголовок существует, какой кошмар! Да и во второй части Кодзима тоже затронул проблему актуальную и немаловажную, но не смог ее подать грамотно, превратив все в какой-то фарс.
А чтобы было «представление важных тем», необходимо, чтобы авторская позиция не сквозила отовсюду – чтобы это было именно отображением конкретного явления, а не навязчивым комментарием на тему. По-моему, так. **СИ**



Super Columbine Massacre RPG, по словам ее авторов, задумывалась как серьезный комментарий на потрясшие Америку события. Принимать ее всерьез, впрочем, очень сложно.



Games Journo Story Брендана Колдуэлла посвящена будням игрожура. Найдите 10 отличий от «колумбийской резни».



Nintendo и ачивменты (часть первая)

Вот мы и дождались запуска 3DS, важнейшего Nintendo-события последних лет. Всё это время журналисты и геймеры по крошкам собирали информацию, стараясь понять не только, что новая консоль будет представлять собой с точки зрения технологий, но и в каком направлении её будут продвигать на рынке, какие новые сервисы она предложит, а какие старые оставит за бортом. И на этом фоне достойной темой для обсуждения выглядят... ачивменты, так или иначе плотно вошедшие в нашу геймерскую жизнь. Внедрённые Microsoft и Xbox 360, подхваченные Sony и PlayStation 3, Valve и Steam, Blizzard и World of Warcraft, Apple и iGames, системы игровых «достижений», любите вы их или нет, сегодня воспринимаются неотъемлемой частью гейминга. И их не будет на 3DS.

Представитель Nintendo of America, более известный геймерам как личный переводчик Сигеру Миямото на всех эвентах, Билл Тринен объясняет это тем, что сама эта система просто не стоит того, чтобы её содержать. Дескать, всё в руках разработчиков, и создавать им лишние ограничения и рамки, в которые необходимо вписываться, хотят они того или нет, – последнее дело.

«Игры делаются так, чтобы вы изучали их самостоятельно, совершали неожиданные открытия и радовались им. Если присмотреться к играм от EAD в частности или к играм Nintendo в целом, в каждой из них всегда найдутся занятия, которые приводят к осязаемому результату, награде или какому-то сюрпризу. На мой вкус, это подбадривает игрока, мотивирует его страсть к изучению, исследованию игр больше, чем мысль о том, что нужно выполнять некие упражнения в обмен на несколько очков рейтинга. На мой вкус, это просто более интересно». Слова настолько же разумные, насколько и лукавые. Впрочем, главный их смысл в том, что Nintendo не намерена требовать от своих разработчиков необходимости укладывать игры в соответствии с ещё одной глобальной системой, и оставляет им свободу манёвра в деле привлечения и увлечения своих игроков. В конце концов немало Nintendo-хитов и без того имеет свои внутриигровые системы поощрения, зачастую практически идентичные всё тем же ачивментам и трофеям, как имели их и многие другие игры прошлых поколений – до эпохи всеобщей ranking-повинности. Другое дело, что у любой сквозной централизованной системы подобного рода немало и собственных достоинств, которые также ценятся игроком.

Что обо всём этом думает редакция «Страны»? Нравятся ли ачивменты нам лично? Что хорошего и что плохого мы видим в них? Какие наиболее интересные или, быть может, самые показательные примеры мы можем припомнить из собственного игрового опыта? И, наконец, какие есть пути для развития этой всё же небезынтересной, пусть и неидеальной, системы, от которой спешит откреститься Nintendo?



Святослав Торик: Тема для размышлений богатая... Плюс ачивментов в том, что они расширяют награждаемую деятельность игрока.
Минус ачивментов в том, что в большинстве случаев они не подразумевают новый функционал, а используют старый.
Ещё один момент – официальное «закрепление» поисково-достигательной деятельности, о которой и шла речь.
Когда была возможность просто фармить костюмчики в файтингах или радиочастоты искать в MGS, и за это не давали ни очков в таблицу рейтинга, ни контента, – я просто не заморачивался на эту тему.
Когда мне сказали, что без костюмчиков я лох, потому что пройти игру кто угодно может, а пройти игру С КОСТЮМЧИКАМИ – это пишется в рейтинг (но контента мы все равно не дадим) – это уже разводилово. Дешёвое, но чертовски действенное: в какой-то момент в World of Warcraft я играл только ради ачивментов.
В целом же, единственная форма достижений, которую я способен понять и принять, это uPlay с её замечательной кросс-игровой системой контентных награждений.
Или 101% прохождения из 16-битных выпусков DKC, ради которого действительно стоило заморочиться.
А прочие мне и даром не нужны – в конце концов, когда-то истеры, эксплойты, спидраны не были документированы, но пользовались ничуть не меньшей популярностью, чем сейчас набивание в «Стиме» очередной шляпы для Team Fortress 2.



Артём Шорохов: У меня сразу возник вопрос по DKC. Да, там была система сбора секретов (101% в DKC, 102% в DKC2 и так далее), но в чём же её такая особенная притягательность, что ты выделил её особо? Сколько я помню, никакого особенного контента такое прохождение не предполагало – только чувство собственного удовлетворения и понятное сформулированное достижение: «Я сто один процент собрал!» вместо «Я нашёл те вон и эти вот секреты». Собственно, отличие DKC от любой стоящей «игры с секретами» я вижу именно в этой формализованности – когда видно, сколько у тебя процентов «открыто», и ты знаешь верхний предел (вот экстаз-то, когда соберешь «все сто», а тебе друг говорит: «А у меня СТО ОДИН!»), и ты можешь предметно, в цифрах сравнить свой результат с результатами друзей. Кроме того, предполагаю, что не все знакомы с системой uPlay, и, наверное, стоит рассказать о ней чуть подробнее?
Со своей стороны замечу, что тот же самый NXE (нынешний интерфейс Xbox 360) предполагает не только цифры gamerscore, но и некие «награды аватара», которыми разработчики могут награждать своего игрока за те или иные достижения. Бесплатно – платишь только вниманием к игре и геймерским скиллом. Только так, например, можно получить «собачку» из LIMBO, приметные шлемы команды Noble Team (Halo: Reach), голову Капитана Смайлика (Comic Jumper) и многое другое. И очень хорошо знаешь, сколь крут тот твой друг из френдлиста, чей аватар балуется с персонажем Super Meat Boy (его очень трудно добыть) в то время как ты только до футболки с символикой и дослужился. Вот она – цветовая дифференциация штанов в действии. Эти награды нельзя ку-

пить, их можно только заслужить. И они, кстати, необязательны для разработчиков – лишь рекомендуются. Другой вопрос, что к этой схеме Microsoft шла несколько лет, но ведь направление верное – примерно то же, о каком говорит и Уильям, разве нет?



Святослав Торик: DKC была целостной системой. Там с самого начала писалось, сколько DKC-токенов ты собрал из скольких. И если ты прошел DKC2 и завалил Капитана Круля, но ты видел, что у тебя, например, 87/100 токенов собрано, а в Секретном Мире явно не все уровни открыты, то ты такой: хммм... что-то я упускаю. А собрав все токены, ты получал доступ к двум дополнительным уровням и одной суперфинальной босс-схватке (которая, к слову, была в разы круче «обычной»). Ну, то есть, это – сразу и контент, и реальный фан. Примерно как тортик в Portal найти, только лучше.
Про uPlay – там все просто. Ты покупаешь игру от Ubisoft (сейчас – одну из двенадцати, включая последних «Принца», Assassin's Creed, Splinter Cell, RUSE и так далее), регистрируешься на сайте, выполняешь ачивки (половина из которых начисляется просто за то, что проходишь игру), получаешь за эти ачивки очки. И эти самые очки тратишь на покупку небольшого эксклюзивного контента – например, повышаешь количество зарядов для пистолета в AC: Brotherhood или хочешь новую карту для H.A.W.X. 2, или – опыта на два халявных апгрейда для PoP: The Forgotten Sands. Поддерживается даже фейсбуковский Assassin's Creed, который в последнее время очень хорошо вверх пошел.
А цветовая дифференциация штанов работает только в социальной сфере (соцсети, комьюнити и прочее) – а значит, тут я пролетаю, мне не с кем особо соревноваться.



Илья Ченцов: Отдельно замечу, что зарабатывать в одной игре бонусы для другой – для меня это как-то неестественно. Нет, если, скажем, прохождение Assassin's Creed даёт бонусы для AC2 – это ещё нормально. Ну, или сейвы из Mass Effect влияют на ход сюжета в ME2 – вообще замечательно, хотя это уже и не то несколько.
А если ты набрал ачивок в «Принце», чтобы открыть карту в H.A.W.X., притом что иным образом её не получить – это уже фича скорее маркетинговая, нежели игровая. Из серии «доспех сэра Айзека из Кларка».
Да-а, и какой же ты несоциальный геймер, если играешь в фейсбуковский Assassin's Creed?



Святослав Торик: Доспех сэра Айзека прилагается насильно, а uPoints – это валюта, которой я в полной мере сам распоряжаюсь. И могу купить контент не для другой игры, а для той, в которой я заработал эти очки. В Splinter Cell: Conviction, например, я апгрейднул пистолет, заработал тем самым 20 очков и тут же купил на них клёвое ружьишко. На баланс это влияет не слишком критично: аналогичное ружье позже появляется в игре.



Илья Ченцов: Артём, ты уже не первый раз открываешь очень широкую тему, на которую нельзя однозначно ответить, не рассматривая каждый случай отдельно.
В Blade Kitten, например, было прикольно выполнять челлендж «Пройди уровень, не потеряв ни одного хитпойнта». В Heavy Rain, с другой стороны, как ты сам же говорил, всплывающая табличка «Вы позвали Джейсона» выбивает тебя из игры.
Глобальная система достижений, единая для всех игр, лично мне не нужна. Если авторы считают, что в их игре такая система нужна – пусть делают. Если считают, что к ней требуется онлайновая составляющая – пусть делают. Но присобачивать её к каждой игре «чтоб была» – незачем. Я хотел сказать, что я, как Святослав, несоциальный геймер, но не совсем понял, что он подразумевает под формулировкой «мне не с кем соревноваться».
Добавлю ещё два момента:
1. Альтернативой достижениям могут быть, например, рейтинги. Как раз на днях попробовал демку A.R.E.S.: Extinction Agenda. Там в конце выдается, что тебе такой-то бонус за время прохождения, сякой-то бонус за то, что получил мало урона от боссов, третий бонус не помню ещё за что – и всё это подытоживается рейтингом, вроде A, B, C или там SS. В Doom и Wolfenstein 3D ещё похожая штука была, только без рейтингов: сколько времени потратил, сколько секретов нашёл, сколько народу (ну, э-э, монстров) убил, сколько предметов собрал. Тоже повод для перепрохождения, особенно если рекорды сохраняются.
2. Описания достижений могут быть спойлерами («Убить секретного босса Emerald Weapon»). С другой стороны, в некоторых играх фиг ты додумаешься, что что-то вообще можно сделать, если об этом в списке ачивментов не прочитаешь. Может быть, какие-то ачивки стоит прятать в «секретный» раздел, который в общем списке не видно? – Если ты их «нечаянно» выполнил, они, понятное дело, всплывают в списке, а если нет, то тебе нужно отдельно подглядывать, что ты там ещё не сделал. Грубо говоря «Пройди уровень, не теряя здоровья» – это обычное достижение, а «Убей своего отца, не потеряв здоровье» – это скорее секретное. С третьей стороны, тут многое зависит именно от формулировки. Если, например, сказано «Найди пасхальное яйцо» (реальная, кстати, ачивка из Zeno Clash) – то вроде бы и «раскрывается секрет», что яйцо в игре есть, но где его искать и как искать – это уж сам додумывайся.



Святослав Торик: Я имел в виду как раз то, что ты написал – я не социальный геймер, и хотя у меня есть условные френды, я с ними ни в чем не соревнуюсь.



Артём Шорохов: А оно как-то так и выходит: никто (даже капсом напишу: НИКТО) ни с кем не соревнуется. Но при этом всё равно заглядываешь в чужой профиль: неужто друг Вася уже нашёл тот секрет, что я никак выловить не могу? Ага-а-а! Не нашёл! И даже предыдущий не нашёл, ха-ха! Или вот любишь ты, скажем, Gears of War. Вот очень любишь. За всеми-всеми ачивками, понятно, не гоняешься, но на то, что любимая игра должна быть изучена со всех сторон, претендуешь. И вдруг видишь, что у друга Васи счёт за Gears на двадцать очков больше. Фрустрация – как же так? Лезешь сравнивать: ага, вот он что нашёл/выполнил, а я-то думал, оно сложно/долго. Однако! Если Вася смог, то и мне, наверное, стоит попробовать! И так далее. Тут много таких мелких штук. Скажем, включаешь консоль вечерком после работы и вдруг цепляешься взглядом за то, что один из твоих друзей – тот самый, с кем у вас вкусы обычно совпадают, – щеголяет, скажем, новой футболкой, которой и в магазине-то нет. Значит, в какой-то игре добыл. А раз так – значит, стоящая игра, раз он её купил и достаточно уже в ней проторчал. И посылаешь другу Васе приглашение в голосовой чат – мол, привет, давно не виделись, смотрю, ты прям засел за ту игрушку новую. Ага. Ну и как она, стоит взять? А вдвоём там можно? Что, прямо сейчас в лобби сидите? Ну подождите тогда пять минуток, я скачаю быстро и сразу к вам. Ага, давай, скоро буду.



Святослав Торик: Что-то подобное я испытывал в World of Warcraft, когда одним из первых щеголял с ачивкой за выполнение почти всех квестов в игре (за нее к тому же дают титул, присоединяемый к имени, то есть, результат видно без инспекта). Тупо стоял в самом населенном хабе, просматривал ачивки других, довольно гыгыкая при этом, и периодически отвечал на вопросы типа «А как ты получил этот титул?» Когда наткнулся на другого человека с той же ачивкой, перестал так делать. Но привычка инспектить незнакомых игроков с целью сравнения очков достижений с тех пор так и осталась. **СИ**

(Окончание в следующем номере)

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ



Хасан Али Альмаси



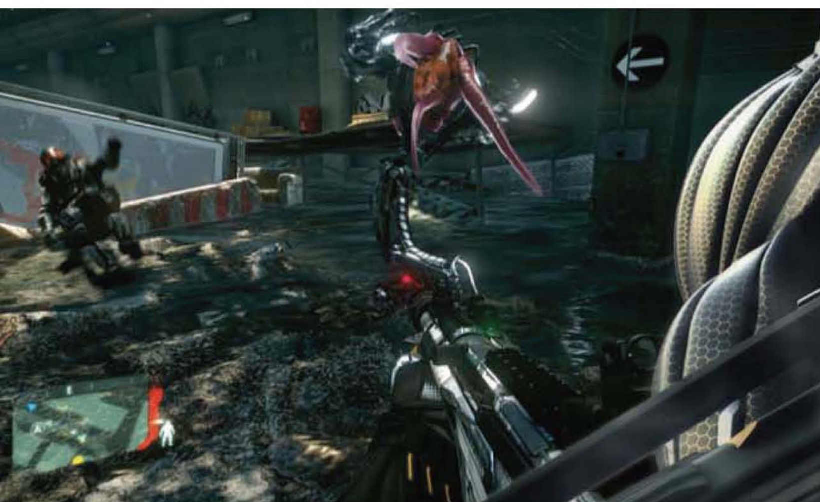
Еще в 2007 году Crytek и EA выпустили на PC шугер Crysis, и до сих пор эту игру используют для тестирования компьютерных видеокарт. Станет ли продолжение чем-то большим?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Windows, Xbox 360, PlayStation3
Жанр: shooter.first-person
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: Crytek
Обозреваемая версия: PlayStation 3
Мультиплеер: не оценивался
Страна происхождения: Германия

PC
PS3
XBOX 360

Говоря о Crysis, невозможно обойти стороной тему графических движков. Разработанная силами Crytek технология Cryengine 2 ставила в тупик самые мощные домашние компьютеры, которые только можно было купить. Она действительно обеспечивала самую реалистичную графику на рынке, но системные требования игры слишком уж опередили время. По той же причине Cryengine 2 не была портирована на консоли, хотя первая версия технологии (использованная в Farcry) до приставок добралась. Сейчас, когда прошло уже почти четыре года,Crysis обзавелся полноценным сиквелом (Crysis: Warhead не считается – это все же обычное дополнение, пусть и изданное на отдельном диске), да еще и мультиплатформенным. Нам особенно было интересно, как Crysis 2 выглядит и играется на консолях – где железо, не потянувшее Crysis четыре года назад, ничуть не изменилось – и, конечно, насколько сильно продолжение отличается от оригинала.



Уже в продаже

Впечатления от 3D

Издатель выделил нам полный комплект из консоли, игры и телевизора с поддержкой 3D, чтобы мы могли лично оценить новую технологию. Что ж, Crysis 2 – одна из немногих топовых игр, которые можно целиком пройти в 3D, причем даже без использования очков с активным затвором. Пассивные очки показывают одновременно две картинки, которые мы воспринимаем как объемное изображение, но в целом эффект 3D куда скромнее, чем в других стеореоскопических играх. То есть, «вылетающих из экрана» объектов гораздо меньше, чем в той же Killzone 3. Благодаря этому, в 3D действительно можно играть довольно долго, а ухудшение графики в этом режиме незначительно.

RYSIS 2





Вверху: Восемнадцати уровней Crysis 2 хватит даже самому требовательному геймеру.

Уже в первые минуты становится ясно: никаких компромиссов в картинке и звуке. Сюжетные ролики и собственно игра выглядят одинаково здорово. Представив геймерам нового героя (морпеха с позывным Алькатрас), Crysis 2 тут же бросает его в гущу событий, где с блеском используются те самые графические технологии, в которых сильны программисты Crytek. История начинается на борту субмарины, идущей к Манхэттену, – на город напали инопланетяне, и требуются подкрепления. Подводная лодка атакована – и Алькатрасу с товарищами приходится спешно эвакуироваться. Выбравшись на берег, герой осознает всю катастрофичность ситуации, и по итогам определенных событий (не хочу их пересказывать, чтобы не испортить случайно впечатления тем, кто только собирается проходить Crysis 2) получает новый, улучшенный нанокостюм. Здесь, кстати, геймер получает первый ачивмент под названием «а потянет ли он Crysis?» – Цеват Йерли умеет смеяться над собой.

Новые и новые уровни лишь доказывают: Crysis 2 – качественная, дорогая игра, которая выглядит одинаково хорошо и в закрытых, и открытых пространствах. Бродите ли вы по улицам Манхеттена, заглядываете ли внутрь



В гостях у Crytek

Текст писался по мотивам полного прохождения однопользовательской кампании (версия для PlayStation 3; также я смотрел вариант для PC – больших отличий нет). Поэтому здесь не будет ни слова о мультиплеере – возможно, для этого понадобится отдельная рецензия уже после запуска серверов. Играл я, разумеется, не в утекшую в торренты бета-версию, а в финальный вариант, любезно предоставленный франкфуртской студией Crytek. К сожалению, мне не удалось взять интервью у Цевата Йерли (в назначенный день он извинился и спешно покинул офис, поскольку у жены начались роды), но неделей позже, на GDC 2011 в Сан-Франциско, мне все же удалось с ним поговорить – ищите материал в следующем номере «СИ».





зданий, прыгаете ли по крышам – везде графический движок справляется с работой. Текстуры – четкие и красочные, либо размытые и мрачные – в зависимости от того, что требует игровая ситуация. Оружие, враги, союзники, интерьер зданий – нельзя сказать, что качеством проработки моделей чего-либо пришлось пожертвовать. Картинка выглядит еще лучше благодаря активному использованию пост-процессинга, вроде динамического освещения и смазанности быстрых движений. Так как действие игры проходит в реальном времени, геймер лично видит, как меняется время суток, – от заката до рассвета и далее. Многие игры предусматривают заранее заготовленный набор текстур – под «день» или под «ночь», но Crysis 2 просчитывает картинку в реальном времени, что добавляет происходящему правдоподобности.

Внизу: Разумеется, на топовых PC игра выглядит лучше, чем на консолях. Впрочем, не настолько, чтобы из-за этого рыдать и биться головой о стену.



Справедливости ради стоит заметить, что недостатки у графики все же есть. Игра не может держать в памяти весь уровень, поэтому очень часто мусорный бак выскакивает на экран прямо перед героем. Делаешь шаг назад – и он исчезает. Вперед – снова появляется. С большими объектами, вроде небоскребов, такого не случается никогда, а вот по мелочи – раздражает. Впрочем, такова цена за качественную картинку на железе пятилетней давности.

Видеоряд дополняется музыкальным сопровождением, которое записал с Будапештским симфоническим оркестром композитор Ганс Циммер, лауреат премии «Оскар». Впрочем, на первый план его работа выходит только в ключевых сюжетных роликах, в остальном – прячется на фоне и создает необходимое настроение. Внутриигровые звуки выполнены качественно, хоть и без особой изюминки. Инопланетные космические корабли



взрываются так, как мы и представляли себе всегда, – громко.

Впрочем, все вышеописанное было бы бесполезно, не будь чудесные графика и музыка подкреплены хорошей игрой. В конце концов, в этом была главная проблема первой части Crysis. К счастью, студия Crytek верно восприняла всю критику и сумела снять с Crysis ярлык «графического бенчмарка». Главный герой игры, как мы и писали в прошлом номере, – нанокостюм версии 2.0. Он построен на базе инопланетных технологий и дарит владельцу три уникальные возможности. Armor mode – для нейтрализации вражеских атак, Speed mode – чтобы быстрее бегать и выше прыгать и Cloaking mode – для любителей нападать исподтишка.

Их использование расходует энергию, поэтому геймер вынужден экономить и верно выбирать моменты для выкладывания козырей. Нанокостюм отлично вписывается в механику шутеров от первого лица – эдакая вишенка на торте традиционных решений и стратегий. Четвертая способность костюма – тактический режим, помогающий геймеру ориентироваться на поле боя. По сути, это продвинутая интерактивная карта местности, на которой отображаются противники.

Нанокостюм можно апгрейдить, добавляя постоянные пассивные способности, вроде ускоренного восстановления энергии или улучшенного режима маскировки. Для этого нужно собирать так называемые «нанокатализаторы» (*Ох, как же всё это похоже на фильм «Черная молния»! – прим. ред.*), которые вываливаются из трупов свежеубитых инопланетян (в каком-то смысле вы высасываете из них ДНК!). Всего существует 12 возможных апгрейдов, четыре из которых можно «экипировать» на нанокостюм. Их можно менять в зависимости от ситуации, учтите только, что в момент переоборудования игра не ставится на паузу, и враги вполне могут вас убить. Это сделано для сохранения динамики боя – иначе геймер бы по каждому поводу включал паузу и начинал думать, что же делать с новым вызовом. Однако, в остальном управление – быстрое, отзывчивое и дружелюбное. Любой, кто хоть раз играл в FPS, освоится в Crysis 2, как только возьмет в руки контроллер. Пожалуй, учиться придется разве что использованию способностей костюма. Как только вы разберетесь в этом – все богатство игровой механики окажется в вашем распоряжении.

Можно действовать аккуратно под прикрытием невидимости, либо палить налево и направо, действовать в лоб, либо исследовать уровни в поисках обходного пути, и в любом случае воз-

Вверху: Инопланетные мобильные доспехи («роботы» в терминологии вульгарных игрожурналов) непременно попортят вам кровь.

Справа: По игре можно передвигаться на автомобилях и другой технике, но реально это необходимо только в одном месте.








Два десятка видов оружия – более чем достаточно даже для ярых фанатов FPS.

не потому, что геймдизайнеры что-то сделали не так, а в наказание за невнимательность или неверные решения. Освойте игру целиком и полностью – пройдете до конца. Здесь все честно.

Одно из главных достоинств игры (и оно роднит ее с таким лидером жанра, как Half-Life 2) – ритм повествования, при котором сюжетные сцены и исследование мира расчетливо чередуются с яростными перестрелками. Сходство с Half-Life 2 подчеркивает и подача сюжета, в которой задействованы как классические скриптовые ролики (отложил в сторону джойпад – и смотришь), так и радиопереговоры с различными персонажами игры. Последние отображаются в левом верхнем углу экрана, с портретом собеседника и транскрипцией реплик.

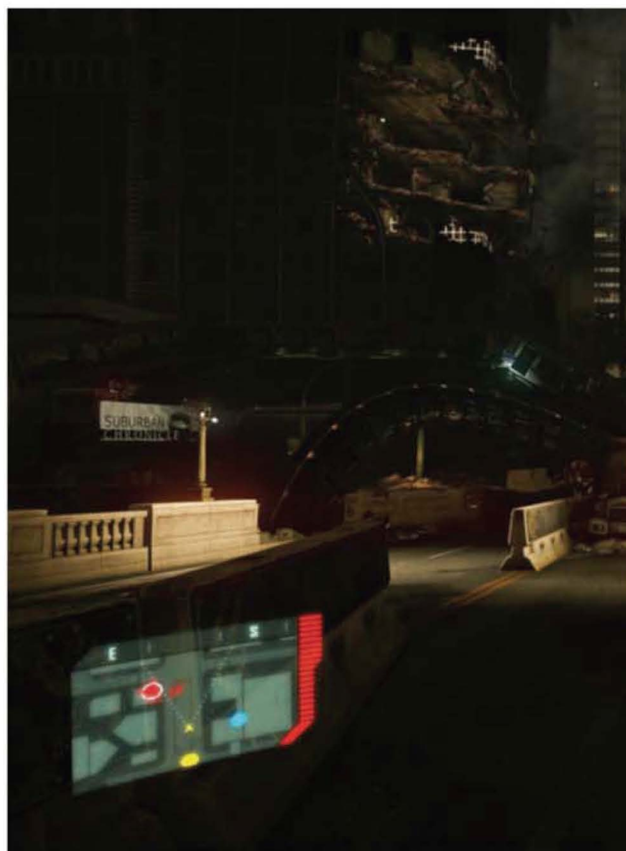
Я намеренно ничего не говорю о деталях истории, потому что уверен: вам будет интересно узнать обо всем самостоятельно. В конце концов, не зря именитый писатель-фантаст Ричард Морган в команде с другими приглашенными звездами шлифовал для вас историю как этой игры, так и мира Crysis вообще. К слову, вторая часть не забывает и о событиях оригинала, – это настоящий сиквел, а не просто игра на ту же тему. События Crysis 1 пересказываются в многочисленных флешбеках – что понравится как новичкам в мире Crysis, так и фанатам со стажем. Если вам невтерпеж узнать, о чем вообще речь, перечислю лишь, пожалуй, самые базовые вещи. Игра повествует о вторжении инопланетян расы Ceph в Нью-Йорк, где они заражают людей вирусом и хрестоматийно добывают из их тел биомассу для своих темных инопланетных дел. Неожиданных

можности нанокостюма станут хорошим подспорьем. Впрочем, даже базовая механика FPS богата на детали – например, к стандартным пушкам можно прикручивать прицел получше или более емкий магазин. И тут уже надо учитывать еще один фактор: ограничение на вес экипировки бойца. Если вы таскаете с собой сразу два образца тяжелого вооружения, будьте готовы к тому, что не сможете подбирать новые классные штуки, вроде ящика со взрывчаткой или гранатомета. Так или иначе, чем-то придется жертвовать. Правда, есть и еще одно решение – улучшить нанокостюм и увеличить лимит на вес. Такие практически «ролевые» тонкости позволяют лучше вжиться в шкуру Алькатраса, и разрушенный Нью-Йорк начинает по ощущениям чем-то походить на руины Вашингтона в известной постапокалиптической игре.

Погружение в детально проработанный, живой мир только усиливается благодаря… относительно низкой доле сюжетных роликов в общей продолжительности кампании. Вы все прекрасно знаете, как это бывает в современных FPS: непосредственно стрельба по врагам используется как нудная перебивка между зрелищными скриптовыми сценами. В этом смысле Crysis 2 близок к золотой середине между не слишком мотивирующими на подвиги бессюжетными шутерами и столь же ущербными интерактивными аттракционами. Вряд ли кто-то будет жаловаться, что в Crysis 2 роликов слишком много или слишком мало. Они всегда к месту.

Продолжая тему: в большинстве хитовых шутеров современности геймеру предлагается один верный способ прохождения. Если записать, как два разных геймера ведут себя на одном и том же уровне Call of Duty, окажется, что от начала до конца они пробегают примерно одинаково, расстреливая тех же врагов с тех же позиций. Другое дело – Crysis 2. Уровни в игре построены так, что позволяют достичь одной и той же точки разными путями, а спецспособности нанокостюма гарантируют и разнообразие методов. К Crysis 2 интересно возвращаться снова и пробовать другие подходы. В том числе и благодаря высокому уровню сложности – он гарантирует, что вам не станет скучно, и откровенно ошибочные, дурацкие методы не пройдут.

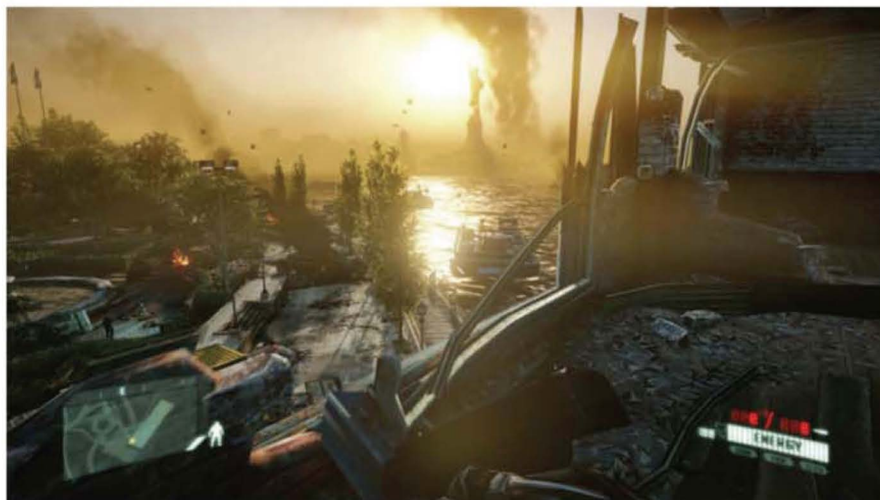
Пусть в игре и есть уровень с легкомысленным названием «Прогулка по парку», пройти его на сложности выше Normal – задачка еще та. В игре есть места, где у вас банально заканчиваются патроны, и вы умираете, будучи не в силах что-то сделать. Инопланетяне жестоки, не прощают ошибок и будут убивать вас раз за разом. Будьте морально готовы к тому, что легкой прогулки не выйдет. Но, как и в любой великой игре, Crysis 2 убивает вас



поворотов сюжета будет немало. И, как положено, чудовищная истина откроется геймерам лишь в финале игры, и станет ясно: нанокостюм – главный герой Crysis 2 не только потому, что это самая яркая часть игровой механики.

Проходя игру, я постоянно отмечал, насколько правильно в ней все сделано. Понятно, что высокое качество картинки при разумных системных требованиях (на PC) и адаптация к консольному железу – то, без чего за разработку Crysis 2 и вовсе не стоило браться. Но вот курс на историю в духе Half-Life верен потому, что этот шутер одинаково близок и консольным, и PC-геймерам. С шедевром Valve вторую Crysis роднят даже элементы хоррора (умирающие люди выглядят впечатляюще) и молчаливый главный герой (Алькатрас, не нанокостюм), большую часть игры просто





пытающийся выжить. Одновременно богатый открытый мир дает геймеру возможности, которые он так редко имеет в других современных FPS, особенно консольных. Здесь слова о «тактике боя» – далеко не пустой звук. Впрочем, свобода действий приводит за собой и одну из самых главных проблем игры – она не доставляет до геймера фан на блюдечке с голубой каемочкой, как это делают Call of Duty и Killzone. Вам нужно самим пройти из точки А в точку Б, заработав право посмотреть красивый ролик, а не получив его просто потому, что вы купили игру и вставили диск в консоль. Есть люди, которым нравится, когда их водят за ручку, – и с Crysis 2 им не по пути. Даже если они смогут пройти игру до конца, множество мелких деталей, из которых складывается яркий, разнообразный мир Crysis, они просто не заметят.

Но мы с вами – все же увлеченные геймеры, и даже если слова «открытый мир» вызывают у вас изжогу, Crysis 2 – игра, достойная нашего уважения. Она бросает нам вызов, богата на детали и ладно скроена – без очевидных недоработок или бездумных заимствований. Желающие пройти все на 100% смогут, помимо выбивания ачивментов, искать и собирать нью-йоркские сувениры – и им будет интересно изучать все закоулки игры. Наконец, стоит признать, что Цеват Йерли не превратил Crysis 2 в еще один консольный шутер и сохранил самобытность идей игры – поэтому нельзя сказать, что PC-геймеры были «преданы» студией Crytek. Просто Crysis – теперь настоящий современный шутер, а не «графический бенчмарк», и сделан он по-человечески, по всем правилам игрового искусства.

ОЦЕНКА 9.0



Слева: В темноте лучше всего включить режим ночного видения.





Иногда сражения проходят рядом с мирными домиками. Но редко.



Константин Говорун

› Total War: Shogun 2

Хорошую игру хочешь снова и снова, но каждое утро – вызов вашим отношениям. Загрузите ли вы сейв, продлив удовольствие, или бросите надоевшее развлечение и найдете новое? Увы, пресытиться Shogun 2 слишком просто.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows
Жанр:
strategy.real-time/ strategy.turn-based
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Creative Assembly
Мультиплеер:
versus
Страна происхождения:
Великобритания

Уже в продаже

Первая ночь с Shogun 2 чудесна – о ней вы могли прочитать в позапрошлом номере "СИ". Самурайские армии, идущие маршем по феодальной Японии, легендарные битвы Оды Нобунаги и Такеды Сингена приятно щекочут едва ли не позабытые с детства чувства. Помню, рассматривал книжку с описанием восточных видов оружия – и представлял себе, как выглядят сражения самураев с нагинатами наперевес. Что ж, мечты сбываются. Первые десять часов за Shogun 2 – пора чудесных открытий. Так хочется попробовать все – и пехоту, и конницу, и ниндзя и инквизиторов-мецке, и флот, и осаду замков. А потом игра исчерпывает себя – Япония заканчивается.

Конечно, полная версия игры куда богаче, чем демоверсия, которую я изучал пару месяцев назад. Отчетливее видно: Shogun 2 презирает роль личностей в истории, зато хорошо симулирует исторические процессы. Уж сколько даймё-князей я победил на пути к титулу сёгуна – и всех по-разному. Мелких, на одну-две провинции, конечно, можно и покорить силой, как я делал в демке. Но неожиданно эффективна дипломатия: союзники и вассалы действительно умеют воевать, готовы защищать ваши владения и способны расширять собственную территорию. А больше всего мне нравится наблюдать, как разваливается мини-империя грозного соседа под моим мягким, но постоянным давлением. Да, он выставляет армию в три раза сильнее моей и непобедим на полях сражений. Но блокада портов, вылазки союзников, марширующие близ границ войска заставляют его держать самураев наготове – и экономика перенапрягается под тяжестью военных расходов. Раз так – провинции бунтуют, доходы в казну сокращаются еще больше, и все – можно спокойно переходить границу; плоды будущей победы созрели и готовы сами упасть в руки.

Экономическая система и вправду жестока, все контрасты выкручены на максимум – чтобы каждое ваше действие имело наглядный, немедленный и сильный эффект. Армия и флот потребляют чудовищно много денег – настолько, что выгодно распускать лишние отряды самураев, если в ближайшие пять-шесть ходов война не предвидится. Зато несоразмерно много денег приносит торговля с соседями – чуть ли не больше, чем все налоги с собственных подданных. Стоит подсесть на эту иглу, как оказывается: в случае войны блокада портов сильно снижает доходы, а если на вас нападает бывший партнер – так беда, банкротство не за горами! Выкрутишь налоги на максимум – восстанут крестьяне, да такими силами, что проще пару-тройку соседей вынести... В Shogun 2 слишком просто попасть в яму, которую усердно рыл другому. Другие глобальные стратегии, как правило, учитывают такие параметры, как блокада торговли или недовольство населения, настолько тонко, что и не разберешься, стоит ли тратить на них время. Здесь не так много цифр и статусов – но уж извольте следить за ними пристально.

Поначалу каждую вторую битву хочется отыгрывать самостоятельно, на поле боя. Не ради победы (честно говоря, автоподсчет результата на первых порах дает больше шансов) – чтобы понять, какие типы сражений интереснее всего брать на себя. Мне, например, по душе оборона – именно здесь человеческая голова имеет больше всего шансов против компьютерных болванчиков. Однажды мой генерал с одним отрядом крестьян-копейщиков и еще одним самураев-лучников столкнулся с впятеро большей армией. Отступать – некуда. Но в армии противника было десять пеших отрядов копейщиков и два эскадрона легкой конницы – ни стрелков, ни мечников. В итоге я в самом начале битвы спрятал лучников на вершине высокого холма, а на единственном пологом склоне выстроил в шеренгу пехоту. Генерал стоял сзади и подбадривал солдат – дескать, ни шагу назад. На равнине у меня не было бы никаких шансов (просто задавили бы массой), а благодаря рельефу местности я победил с соотношением



По флагам можно определить численность вражеского войска. Считайте полоски!



Борьба за ресурсы

Помимо того, что провинции (не все) производят уникальные товары, некоторые из них можно добыть за границей. Здесь не обойтись без флота, но парадоксальным образом его не нужно отправлять за море по-настоящему. Совсем рядом с тремя основными японскими островами есть шесть точек – мест, где можно «торговать» с иностранными купцами (китайскими, корейскими, филиппинскими). Нужно всего лишь построить торговые корабли (до пяти штук на один торговый пункт) и пришвартовать их к причалу. Одновременно его может занимать только один клан, поэтому соседи могут попробовать вас выгнать с хлебного места. Именно в такие моменты и нужен военный флот (все остальное время он обычно зря проедает деньги). Полученные уникальные ресурсы открывают доступ к более продвинутым юнитам, а также увеличивают доход от торговли.

потерь 800:70. В решающий момент, правда, пришлось рискнуть – спешить генерала и его охрану и отправить их на передовую. Но обошлось – герой выжил и даже получил новый уровень.

Обороняться интересно именно потому, что условия разнятся от схватки к схватке. Но я быстро усвоил, что если на глобальной карте ваша армия стоит на мосту через реку, то и на поле боя вы окажетесь в самом выгодном положении из возможных. Естественная преграда, через которую можно переправиться в трех-четырех местах, позволяет сдерживать вдвое сильную армию. Как я и писал в превью, японские замки не столь уж грозны – для их штурма не требуется ломать стены или ворота, не нужны даже приставные лестницы. Но и здесь у обороняющихся есть преимущества. Во-первых, вы мобильнее. Стоит подождать, пока один-два вражеских отряда заберутся на стены и проникнут на первый уровень замка, а затем обрушиться на них всей мощью гарнизона и обратить в бегство до того, как к ним присоединятся подкрепления. Чем обширнее укрепления – тем проще заманить, запутать, разделить отряды врага и разбить поодиночке. Во-вторых, по штурмующим непрерывно ведут огонь башни замка – в случаях, когда армии с обеих сторон невелики, это очень важное подспорье. В любом случае, осаду замков стоит попробовать – в этом Shogun 2 принципиально отличается от Medieval или Rome. Атаковать (тем более, штурмовать крепости) сложнее, потому что в определенный момент вы просто запутаетесь, кто куда и зачем идет. Больше микроменеджмента – и в этом с компьютером сравнятся только лучшие мышекликеры. Как правило, перед схваткой я смотрю на составы армий и прикидываю, смогу ли я что-то выжать из разницы в составах. Если есть идеи плана атаки – отыгрываю нападение лично, если нет – отступаю или доверяю результат автоподсчету.

Увы, рельеф местности и роль (нападаете вы или защищаетесь) влияет на тактику куда больше, чем выбранный клан. В одних и тех условиях Такеда и Ода ведут себя совершенно одинаково. В этом, пожалуй, и кроется корень всех недостатков Shogun 2. Саша Трифонов, главный редактор «PC ИГР», считает: кланы настолько одинаковы, что закончив игру единожды, нет никакого резона запускать кампанию еще раз. Исторически, наверное, это верно. Действительно, откуда в Японии возьмутся европейские рыцари и монгольская конница? Крестьяне и самураи, катаны и нагинаты, – набор возможных юнитов и тактик у всех кланов совершенно одинаков. Да, кому-то доступны улучшенные лучники, кому-то – продвинутые копейщики. Чуть лучше, чуть дешевле обычных юнитов. На стадии найма все равно умный даймё соблюдет баланс, а благодаря специализации лишь немного сэкономит на одном из типов. Поэтому по Хонсю, Сикоку и Кюсю (Хоккайдо в игре нет) ходят примерно одинаковые по составу армии. Хотя по качеству могут и различаться – не всегда есть время и деньги на обучение конницы или, например, самураев-лучников. Самое большое разочарование – это, пожалуй, огнестрельное оружие. Еще в детстве из романа (и сериала по его мотивам) «Сёгун» я узнал: аркебузы повлияли на японскую военную мысль так же радикально, как арбалеты – на европейскую. Огнестрельное оружие бесчестно – необученный крестьянин может легко убить опытного мастера меча, на тренировки которого ушли годы. Вот только в игре возня с аркебузирами не стоит затраченных усилий – лучники могут делать практически то же самое, а нанимать и содержать их гораздо проще. Пожалуй, лучший и единственный пример торжества огнестрельного оружия – битва при Нагасино (включена в список «исторических сражений» в игре). В ней аркебузиры стояли за частоколом и были прикрыты с флангов копейщиками. Враг отправил в атаку элитную конницу – которой, конечно, эта конструкция оказалась не по зубам. Увы, в кампании подобные ситуации возникают крайне редко – хотя,



Вверху: Катаной так удобно рубить крестьян с жалкими пиками!

В SHOGUN 2 СЛИШКОМ ПРОСТО ПОПАСТЬ В ЯМУ, КОТОРУЮ УСЕРДНО РЫЛ ДРУГОМУ.






Как обычно в Total War, всю мощь игры осознаешь, опустив камеру на уровень отдельных солдат.

конечно, в определенный момент каждый приличный даймё включает в армию хотя бы пару отрядов аркебузиров.

Идентичность армий приводит к тому, что еще в начале кампании гибнет большая половина кланов, зато оставшиеся укрупняются, осваивают территорию в пять-семь провинций и на этом успокаиваются. Им невыгодно расширяться, нападая на равных. Из-за войны рухнет экономика; и даже в случае успеха противника поддержат соседи и не дадут выскочке усилиться. Наблюдаешь это – и становится ясно, почему же междоусобица в Японии длилась так долго. Без геймера, подозреваю, кампания не закончилась бы никогда. Помимо уже описанных механизмов ограничения роста (подсаживание на торговые доходы, дороговизна содержания войск) у игры есть еще одна ловушка для «собирателя всех японских земель» – событие Realm Divide. В определенный момент мне все надоело, потому что граница – на замке, каждый ход что-то строится, с дальними кланами я торгую, от ближних регулярно откусываю по провинции, и более-менее понятно, что в ближайшие часы все так и продолжится. Да еще и сообщения выскакивают – в том духе, что «император заметил ваши подвиги». Увы, рост параметра «слава» лишь приближал тот момент, когда уже все кланы Японии, включая нынешнего сёгуна, обратили на меня внимание. И тут – вы просто не представляете себе весь ужас. Все кланы, включая моих верных союзников и вассалов, одновременно объявляют войну. Торговые контракты – аннулированы. Вассалы не платят дань. Система безопасности на границе летит к чертям – нужно срочно спасать генералов, отступать из ловушек-замков вглубь собственной территории. Мириться и вообще как-то задействовать дипломатию бесполезно – даже если вы на один ход с кем-то подружитесь (в том числе и отдав в заложники ребенка), все равно вас предадут на следующий. И здесь уже начинается настоящая тотальная война. Самое интересное.

Еще один урок истории: чтобы объединить Японию, надо быть по-настоящему жестоким. Слабому даймё приходится думать о чести, защищать вассалов. У сильного есть один союзник – армия. В войне против всех придется огнем и мечом пройти по Японии, грабить и разрушать чужие города. Грабить – потому что это основной источник пополнения казны. Разрушать – чтобы враг не смог быстро пополнить силы и вернуться с новой армией. На передний план выходят инквизиторы-мецке – на заработанные грабежом деньги они покупают лояль-





Мецке

У этих агентов две основные задачи – подкупать вражеские армии (и целые города) и уничтожать вражеских шпионов. Полезно добавить мецке к свите ценного генерала – его присутствие увеличит очки лояльности, а также защитит персону от убийц. Подкуп чужих войск особо ценен в тех случаях, когда некогда или негде пополнять армию, либо если вам срочно нужны генералы взамен павших в бою (просто так их нанять нельзя, только по событию). Как и ниндзя, мецке полезно прокачивать, хотя и на базовом уровне они способны натворить дел. А вот монахи разочаровали – ни манипуляции с религиозным сознанием, ни урон морали врага так толком и не пригодились.

Ниндзя

Свежевылупившийся воин тени первого уровня способен разве что открывать ворота вражеских замков. Поэтому первые ходов десять его надо тупо прокачивать – давать бесполезные, но простые миссии, набирая очки опыта. Подняв уровень и выбрав полезные перки в дереве навыков, можно поручать ниндзе более сложные акции саботажа или же попробовать убить вражеского генерала. Помимо всего прочего, ниндзя (как и другие агенты) – отличный разведчик. Их всегда надо держать и на границе, и в глубине вражеской территории.

ность вражеских генералов. Но, признаюсь честно, первый мой Realm Divide закончился плачевно – я так и увяз в боях на границе, не в силах расширить территорию, не говоря уже о провозглашении себя сёгуном. Пришлось начать с середины игры и, следя за счетчиком славы, не набирать себе лишних провинций, а идти сразу на Киото. Такая тактика сработала: я успел уничтожить сёгунат Асикага и стать правителем Японии до того, как меня все начали ненавидеть. Игра, естественно, на этом не закончилась: требовалось захватить 25 провинций (при имевшихся у меня 13), но воевать стало гораздо легче. Ведь Киото легко оборонять – лучший замок в Японии, плюс есть пять слотов под обучение юнитов. Из столицы открыта дорога для набегов на соседние провинции – постоянный источник денег. Наконец, пока все враги пытаются отбить Киото, их тылы открыты для моих генералов. Именно в этот момент удовольствие от игры достигло пика. Я сражался на равных с лучшими армиями Японии, используя весь накопленный опыт. Приходилось учитывать такие вещи, как время подхода подкреплений и погоду, выбирать, какими армиями жертвовать, используя солдат как пушечное мясо, намеренно охотиться на «пятизвездочных» генералов и выбивать их из игры, проигрывая битву, но побеждая в войне. Выключать игру и ложиться спать? Ни за что! Ну еще один ход, ну пожалуйста!

А потом игра закончилась. Любое повторное прохождение выглядело бы точно так же – в отличие от Civilization, Victoria, да той же Medieval 2: Total War. Да, понятно, что в реальной Японии самураи воевали с самураями – никакого разнообразия. Но все-таки тактика и принципы ведения боя у кланов отличались. Здесь же Нобунага Ода и Синген Такеда – совершенно идентичные генералы, которых легко можно заменить и случайно сгенерированными. В отличие от самой первой Shogun: Total War, в игре практически нет ронинов – здесь самураев, оставшихся без господина, можно получить всего пару раз за кампанию, если повезет. Справедливости ради стоит заметить, что если аркебузиры в игре не столь сильны, то тема «черных кораблей» раскрыта на все сто процентов. Время от времени вам сообщают, что вдоль побережья плывут европейцы – и их неплохо бы захватить. Один мощный фрегат с десятками пушек оказывается сильнее, чем десять или даже двадцать японских суденышек, легко раскатывая весь ваш флот, – наглядное превосходство европейских технологий. Но вот, например, польза от принятия христианства мне совершенно неочевидна. Судьба Японии в любом случае решается на полях сражений, где одинаковые самураи режут самураев.

Я обязательно спрошу у разработчиков, почему они, вернувшись к теме первой игры, сделали продолжение столь компактным. В конце концов, есть же другая благодатная тема совсем рядом – эпоха «Троецарствия» в Китае. В тамошних междоусобных войнах были задействованы не только все регионы Поднебесной, но и соседи с юга и севера, кочевники Великой степи... Разнообразия – сколько угодно. И даже если посвящать игру Японии, то неплохо бы ввести в игру фактор соседей – в первую очередь, Китая и Кореи. Ведь объединитель страны, Тоётоми Хидэёси, разобравшись с внутренними врагами, повел армию как раз на континент. Было бы интересно увидеть и как слабый японский клан, получив поддержку Китая, штурмует стены Киото. Не слишком соответствует истории – но, в конце концов, в Medieval тоже карта Европы зачастую перекраивалась совершенно анекдотично.

Закончив Shogun 2, я удалил игру и – нет, не нашел себе новое развлечение – в который уже раз вернулся к любимой Football Manager 2011. Но интрижкой с игрой от Creative Assembly я все равно доволен. Пока я вел медленных самураев Врена от северной оконечности Хонсю к Киото, мне было очень, очень хорошо.

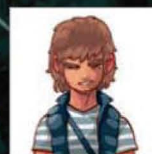


Внизу: Самый верный путь к победе – найти и убить вражеского генерала. Боевой дух врагов испарится, и они все бросятся врассыпную.

ОЦЕНКА 8.0

Killzone 3

Обложка буравит нас алыми окулярами воина-хелгаста, на тыльной стороне коробки — возрастной рейтинг «18+» и пиктограммы в сухой расшифровке: «насилие», «сквернословие», «онлайн». Если бы в политическом спектре действовала потешная партия киберспортсменов, так звучали бы ее лозунги, ну или девиз.



Валерий Корнеев



Текст и звук на русском языке

ИНФОРМАЦИЯ

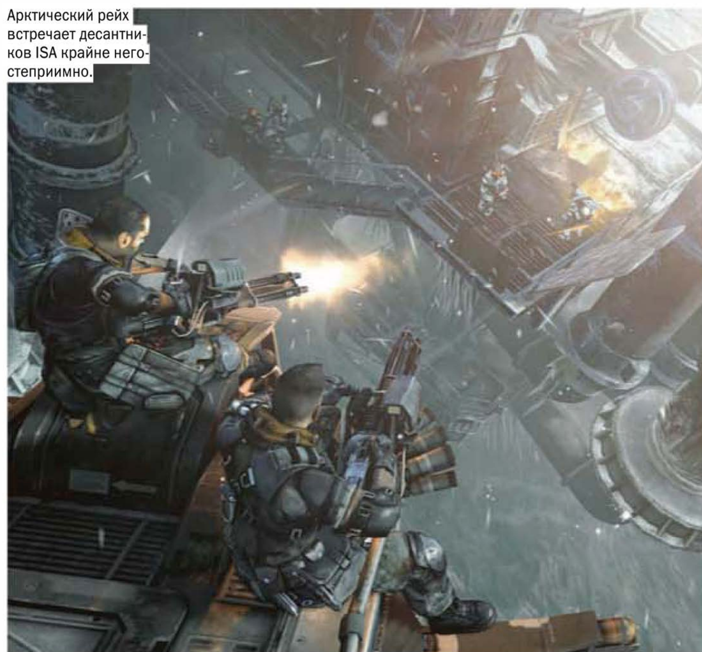
Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person.
sci-fi
Зарубежный издатель:
Sony Computer Entertainment
Российский издатель/дистрибьютор:
1C-СофтКлаб
Разработчик:
Guerilla Games
Мультиплеер:
co-op/local (2 игрока), vs/team_based/online (до 16 игроков)
Страна происхождения:
Нидерланды

Уже в продаже

После минимальной заминки с настройками – яркость картинки, раскладка управления, выбор языка и уровня сложности (сначала таковых три, после прохождения сюжетной кампании откроется «элитный боец») – игрока выбрасывает в гущу событий на планете Хелган из созвездия Альфа Центавра, воюющей за автономию от Земли. В финале предыдущей серии десантник Рико Веласкез прикончил *автарха* Визари, самодержца во главе хелганского рейха. Выясняется, что власть перешла к совету государственных мужей, едва отличимых от Неизвестных Отцов в трактовке режиссера Бондарчука-младшего, – они стремятся изничтожить отряды землян; земляне, то есть вы, отбиваются от полчищ дартвейдеров в пыльных шлемах, пробивая дорогу к орбитальному лифту для эвакуации с планеты. Лейтмотив игры – отступление. Хелгасты ломят, наши гнутся. Некоторую интригу происходящему придает конфликт в инопланетных верхах: сталинообразный адмирал Орлок и промышленник Йорган Шталь выясняют, кто из них лучше годится на роль нового автарха, способного «вести народ к великой победе». В целом сюжетная составляющая (и не исключено, что это специально так сделано) какая-то напрочь бессмысленная: все разговаривают штампами на повышенных тонах, в штабах и на передовой творится перманентная истерика, никто никого не слушает, озвучиваются никуда не ведущие планы, всё происходит вопреки задуманному, фактор случайности зашкаливает – полнейший хаос.

Хелгасты – да, ломят. Не сказать, чтобы противники резко поумнели со времен Killzone 2, но каждый из них представляет опасность, их очень много, ряды наступающих довольно разнообразны, а передышки между волнами атак почти сведены на нет. Дистанцируя Killzone 3 от предыдущей части, сотрудники студии Guerilla сделали два ключевых финта. Во-первых, ускорили управление, сохранив при этом знаменитое киллзоновское «чувство весомости» персонажа: любые действия теперь выполняются чуть быстрее, но при этом не возникает ощущения, будто герой носится налегке, – вы по-прежнему управляете солдатом в броне и с тяжелым снаряжением. О том, что авторам Killzone всегда удавалось передать вес виртуальных персонажей и объектов, вообще есть смысл когда-нибудь написать отдельный подробный текст, тема заслуживает упоминания не только в рамках рецензии. Так или иначе, в Killzone 2 задержка на команды контроллера составляла 60 миллисекунд, ее сокращение заметно оживило и офлайновые режимы, и сетевую игру.

Второе важное нововведение касается антуража, содержания сюжетной кампании. События прошлой части практически полностью проходили в


Арктический рейх встречает десантников ISA крайне негостеприимно.

Стереобойня

В режиме стереоскопического 3D разрешение подаваемой в телек картинки сокращается с 720p до 576p. При условии подключения PS3 к 3D-телевизору в меню игры появляется дополнительный бегунок, позволяющий настроить степень глубины. На 100% изображение получается очень темным и двоится, оптимальный вариант – 50%. В трехмерном режиме действительно чувствуется объем; игра, простите за банальность, получает новое измерение. На геймплее это не отражается, просто растет степень вашего «присутствия» в мире Хелгана. Проблема традиционная: дискомфорт, а то и головная боль приходят уже через полчаса игры.



ЛЕЙТМОТИВ ИГРЫ – ОТСТУПЛЕНИЕ. ХЕЛГАСТЫ ЛОМЯТ, НАШИ ГНУТСЯ. НЕКОТОРУЮ ИНТРИГУ ПРОИСХОДЯЩЕМУ ПРИДАЕТ КОНФЛИКТ В ИНОПЛАНЕТНЫХ ВЕРХАХ.

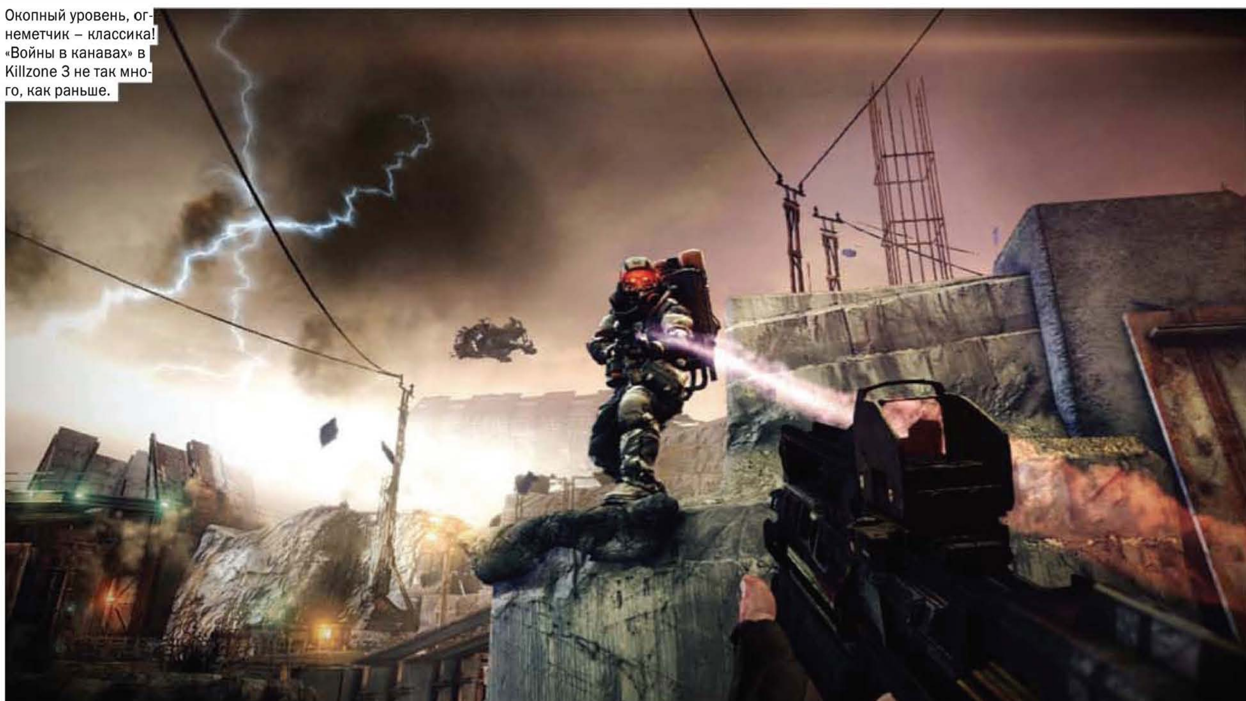



Сержант Томас Севченко превратился в побитого жизнью двойника Джейка Джилленхола.

городских руинах – войска землян штурмовали Пирр, хелганскую столицу. После пирровой победы список локаций расширяется значительно: за окопными боями следует гонка по пляжу на десантных бронетранспортерах, вылазка в экзоскелетах на кишащую танками свалку, полеты на десантных катерах, снайперские дуэли, артиллерийские опыты с турелью, преследование крейсера на снегоходе, а ближе к развязке есть даже космические дуэли на звездолетах. Кампания состоит из девяти эпизодов по три-пять уровней в каждом, урбанистические джунгли сменяются джунглями самыми натуральными – на прокопченном Хелгане, оказывается, остались флора и фауна; есть там место и для несерьезной стелс-миссии, когда ваш герой, сержант Севченко, вприсядку шастает под носом у противника в каких-то реденьких зарослях. Сразу вслед за джунглями идет полярный круг с зажатым во льдах танкером, диверсией в штаб-квартире оружейного синдиката «Шталь Армс» и парой отличных уровней с использованием реактивного ранца (управление меняется незначительно, летать суперкайфово). Отдельный эпизод из четырех, что ли, уровней выделен под бой против МОЛОТа – огромной шагающей крепости, преграждающей землянам путь на орбиту. Размахом и динамикой эпопея с МОЛОТом напоминает финальные сражения из Enslaved: Odyssey to the West, когда тамошний шагоход «Левиафан» атаковали гигантские механические скорпионы. Если пользоваться сравнениями из области кино, Killzone 2 с ее клаустрофобией и окопной правдой была чем-то вроде «Спасения рядового Райана» или «Брестской крепости», тогда как Killzone 3 проще сравнивать с аттракционами Майкла Бэя и Роланда Эммериха. В основе своей это, конечно, 3D-шутер, но НФ-антураж и высокобюджетная пиротехника приближает его к «Трансформерам», «Годзилле» и «Послезавтра» – и, если придерживаться игровых аналогий, к Resistance 2. По ходу дела несколько раз повторяется сцена, где герои вдруг застывают пораженные видом чего-то невообразимо зловещего за границами кадра, затем камера нащупывает очередное вундерваффе высотой с дом, земляне бросаются в бой – чтобы через пару уровней снова картинно округлить глаза перед новым, еще более грозным порождением сумрачного хелганского гения. Когда в одной из таких заставок второстепенный персонаж ненадолго переходит с русского языка на турецкий, кажется, что это он от избытка переживаний, а не из-за недосмотра программиста.

Вверху: Какой же шутер без периодического отдыха за мощной пулеметной турелью?

В моем случае драматургию, правда, подпортил брак русского дубляжа: по какой-то причине игра «глотает» первые звуки многих реплик, фразы получаются как бы обкусанными. Пробежка по форумам и опрос в ЖЖ показали, что с этой проблемой столкнулись и другие игроки. Аудио на остальных языках воспроиз-



Окопный уровень, огнеметчик – классика! «Войны в канавах» в Killzone 3 не так много, как раньше.

водится нормально. Очень плохо, что нельзя выбрать, например, английский дубляж (где председателя Шталя озвучивает Малкольм Макдауэлл) вместе с русскими субтитрами. Почему субтитры непременно должны соответствовать языку озвучения? При случае обязательно задам этот вопрос представителям Guerilla или Sony. Кстати, анонсированное на коробке сквернословие в нашем дубляже весьма условно – «fuck your orders» переведено как «к черту приказы», и это самое крепкое выражение в игре.

Особого смысла расписывать красоты проекта, наверное, нет: с прошлой осени трейлерами Killzone 3 плотно бомбардировали интернет, трейлеры честно смонтированы из геймплея, высокое качество картинки любой желающий может оценить на YouTube. Примечательный кунштюк: хотя это прямое продолжение событий второй части, знакомые игроку земляне – Рико, Севченко и капитан Нэрвил – внешне изменились, у них другие черты лица и стрижки. Как будто сменили труппу; некоторое время приходится привыкать к новому облику «актеров». Шон Натко вообще необъяснимым образом пропал из сюжетных роликов и обнаруживается только в кооперативном режиме, где на сплит-скрине им управляет второй игрок.

Всё, что касается ландшафтов, дизайна врагов, механизмов и набора спецэффектов, – дорого, изобретательно и современно. Разве что повреждения на моделях персонажей не отображаются, только кровь летит. Хоть гранатой в упор хелгастов взрывай — падают, каска слетает, но никакой расчлененки. Экспериментальные лучевые пушки аннигилируют врагов бесследно, а еще по сюжету в одного персонажа втыкают нож, и он всю заставку прикрывает пораженное место рукой: так не видно, что следов раны там нет. Не то чтобы я требовал какой-то кровожадности, боже упаси. Просто лейбл



Адмирал Орлок (снят со спины) и его соперник, оружейный магнат Шталь.

В это время на Луне

Японская рекламная кампания игры тоже прошла задорно. Открылся промосайт kirunabi.jp, где можно вписаться в бой между крохотными хелгастиками и землянами из ISA. Первыми командует порноактриса Ноа Торигоэ (звезда фильмов Highest Tide Blowing Female Teacher и 4 Hour Serial Orgasms, среди прочих), вторыми – комик Теренс Ли. Ну и конечно, не забыта LittleBigPlanet 2, где тоже появился костюм хелгаста.









Sweet Home

Зимой напомнил о себе социальный сервис PlayStation Home: центральная площадь американского Home превратилась в руины хелганского города, где можно было поучаствовать в перестрелке, получить призовые костюмы хелгастов и копию автомата по разливу апельсинового напитка KZ3, который параллельно запустили в сети штатовских магазинов 7-Eleven. Из европейского Home «на войнушку» игроков перевозил специальный десантный корабль.









«насилие» и рейтинг «с 18 лет» изначально настраивали на более жестокий опыт.

Частичная инсталляция игры на жесткий диск консоли не предусмотрена, уровни загружаются в среднем минуты за полторы. Каких-то значительных замедлений в процессе игры я не заметил, если фоновая подгрузка и происходит, то процесс этот нечувствительный.

Перед освоением сетевого режима можно потренироваться с ботами, выставив против себя от 8 до 15 оппонентов с четырьмя градации разумности. Сама онлайновая игра, судя по беглому знакомству, реализована качественно, с оглядкой как на Killzone 2, так и на недавнюю Call of Duty: Black Ops. Режимы включают «партизанскую войну» с противоборством двух сторон, «зону конфликта» (случайные задания) и «операцию», где земляне пытаются захватывать хелганские укрепления. Персонаж осваивает любой из пяти классов – инженер, снайпер, тактик, разведчик, военврач – каждому классу положен свой набор навыков плюс общие навыки для всех (броня, «бесшумные шаги», замена дополнительного оружия вторым основным и так далее); разумеется, предусмотрена система званий. О тонкостях межклассового баланса говорить рановато, на момент написания этого текста Guerilla готовит первый патч со списком правок онлайн-режима.

Killzone 3 красивее и разнообразнее предшественницы. Жаль только, что сценарий свелся к маловменяемой мешанине, – раньше Guerilla как-то удавалось рассказывать истории, не скатываясь в сумбур и карикатурщину. Эксперимент разработчиков с передовым технологиями удачен: Move вряд ли станет заменой DualShock в 3D-шутерах, но с новым контроллером вполне можно играть, а для владельцев 3D-телевизоров свидание с миром Хелгана станет следующим шагом на пути великих географических открытий после прогулки по Пандоре из «Аватара». Карусель однопользовательского режима пролетаешь, в зависимости от сложности, часов за 6-10, а дальше ждет приличная сетевая игра, которая в ближайшие месяцы станет только лучше. Надеюсь, огрехи воспроизведения русской речи тоже исправят патчем.

ОЦЕНКА 8.5

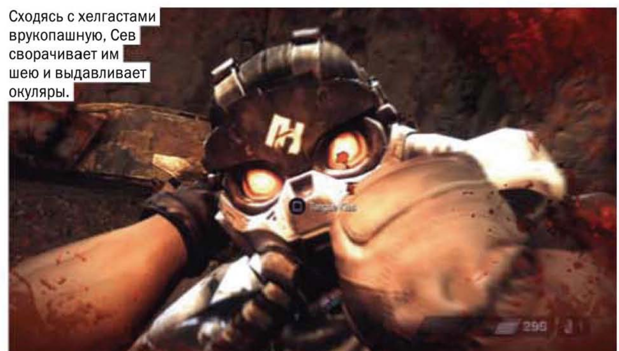
Стрельба указкой

Killzone 3 наравне со стереорежимом поддерживает другую технологию Sony, управление с помощью контроллера Move. Играть с «мувом» интересно, там предусмотрена вспомогательная система автоприцеливания, ошибочно срабатывать он начинает только в сценах, где игрок контролирует технику – танки и десантные катера. Другое дело, что кнопки на DualShock расположены гораздо удобнее, поэтому джойпад всё же предпочтительнее моушн-контроллера.



СОБЫТИЯ ПРОШЛОЙ ЧАСТИ ПРОХОДИЛИ В ГОРОДСКИХ РУИНАХ – ВОЙСКА ЗЕМЛЯН ШТУРМОВАЛИ ПИРР, ХЕЛГАНСКУЮ СТОЛИЦУ. ПОСЛЕ ПИРРОВОЙ ПОБЕДЫ СПИСОК ЛОКАЦИЙ ЗНАЧИТЕЛЬНО РАСШИРЯЕТСЯ.


Чудовищно доставший всех во второй части Рико приструнен и почти не высовывается.


Сходясь с хелгастами врукопашную, Сев сворачивает им шею и выдавливает окуляры.

Справа: Залитые дождем мостовые переданы так правдоподобно, что остается только любоваться (не слишком задумываясь, почему капли воды никогда не попадают на геройские штаны).







Наталья Одинцова

Yakuza 4

Чтобы разобраться в сложностях сюжета Yakuza 4, необязательно проходить все предыдущие выпуски. Залог удачного приключения – терпимость к японской культуре.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Playstation 3
Жанр:
action-adventure. modern
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Sega
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже

Любой, кто хоть раз бывал в Токио, сразу узнает эту картину. Такие улочки – узкие, как будто стиснутые домами в лоскутном одеянии из рекламных вывесок – есть в Икебукуро и на Синдзюку. Такие автоматы с водой стоят везде – рядом со статуей пса Хатико на Сибуе и даже на чопорной Гиндзе, где куда ни глянь – везде бутики (и, неожиданно, музей полиции). В таких магазинчиках можно купить растворимый мисо-суп, вынырнув из метро поблизости от парка Уэно, а такие заведения с пачинко-автоматами понатыканы буквально везде. И именно такие люди снуют вокруг – от школьниц в свитерках и клетчатых юбках до служащих, застегнутых на все пуговицы. «Камуротё весьма похорошел с 2005 года!» - замечает один из встреченных в Yakuza 4 NPC. И он совершенно прав: квартал, который уже в который раз становится подмостками для криминальной драмы из жизни японских мафиози, еще никогда не выглядел настолько убедительно.

Точно воспроизводить знакомые японцам реалии – один из главных принципов сериала. Здесь с самого начала можно было увидеть, например, взаправдашние супермаркеты сети Don Quijote или попробовать баночный кофе марки Boss. Теперь же к брендам добавилась улучшившаяся графика – идешь к Millenium Tower, где в финале первой Yakuza прогремел взрыв, оставивший клан Тодзё без десяти миллионов иен, и ощущаешь себя самым настоящим туристом – настолько правдоподобно смотрятся декорации. Конечно, графические курьезы случаются, как и в любой другой игре-«песочнице». Выскакивают, скажем, из какой-нибудь подворотни суровые японские гопники с извечным вопросом «кошелек или жизнь». Окружающие NPC делятся на испуганных горожан (которые убегают) и любопытных зевак (которые подбираются поближе, чтоб и на драку поглазеть, и арену огородить), и тут-то замечаешь, как прочь от героя стремительно удаляются две студенточки, похожие друг на друга как две капли воды (к чести разработчиков нужно отметить, что разных типажей среди виртуального населения все же довольно много). Или вот еще – девушка-NPC, садясь на скамейку, «застревает» в ней. Или герой подходит к лежащему бомжу – и проходит сквозь его ноги. Опять же, для sandbox-геймплея – ничего сверхужасающего, такие мелочи воспринимаешь именно как забавные курьезы, а не как серьезный недостаток.

Вторая «фишка» Yakuza – вовсе не зрелищные драки с непременным впечатыванием вражеских морд в асфальт и перекраиванием челюстей без наркоза (об этом – чуть позже). Если уж ключевые герои встречаются, то каждый такой эпизод непременно превращается в противостояние характеров. Неважно, идет ли речь о встрече ростовщика с перспективной клиенткой, сходке в штаб-квартире мелкого клана якудза или беседе заключенных – диалоги всякий раз преподносятся так, чтобы было очевидно: важно не только, кто и что говорит, но также как он это делает. Многозначительные паузы, акцент на лицевой анимации (весьма, надо сказать, впечатляющей), отличная игра актеров озвучки (оригинальную японскую дорожку оставили нетронутой) – все как в каком-нибудь телесериале на ту же тему. Побочный эффект – неторопливость по-



А вот и зрелищное добивание. Каждый герой выполняет их по-разному, и это сильно разнообразит рядовые поединки.



Дешевые сетевые забегаловки – лишнее свидетельство того, насколько правдиво в Yakuza 4 воспроизведен токийский быт. Они выглядят именно так!

вествования сперва может ошарашить. Сидишь и ерзаешь, когда же наконец все наговорятся и начнется нормальное действо, а не только скудные пайки-перебивки в виде диалогов, в которых требуется листать реплики нажатием кнопки. Но так уж в Yakuza повелось: с тех самых пор, как продюсер Тосихиро Нагоси занялся первым выпуском. Как он не устает напоминать, жестоких драк в сериале хватает, однако главное – не шокировать зрителя видом кровищи, а показать человеческие взаимоотношения, дать персонажам раскрыться как личностям. Важный момент – никаких реверансов в сторону заокеанских геймеров не делается, и фраза о различии западного и восточного менталитетов не раз и не два приходит в голову, пока наблюдаешь за внутриклановыми переговорами. Вместе с тем, чтобы играть в Yakuza 4, не требуется быть экспертом по Японии – достаточно просто не воспринимать японскую культуру в штыки. Например, сцена с бельевым вором сама по себе выглядит комичной, а рекомендации незадачливой хостесс не предполагают ничего такого, что нельзя было бы посоветовать обычной девушке (скажем, запомнить, какое блюдо нравится поклоннику, если важно поддержать отношения).

Сомневаться в том, что мир и сюжет в Yakuza 4 – главное, не приходится. Даже идея предложить геймерам последовательно играть за четверых персонажей, кажется, была претворена в жизнь именно потому, что так удобнее. Удобнее дать большему количеству действующих лиц проявить себя (как-никак, характер Кадзумы Кирюи, звезды предыдущих выпусков, уже давно понятен), удобнее показать все, что происходит в Камуротё – и в полицейских участках, и в заброшенных бункерах, где приютились бомжи. При этом создатели постарались, чтобы каждый герой разжился не только характерным набором боевых приемов, но и посвятил себя какому-то делу, свойственному лишь ему. Опциональное задание Сюна Акиямы, нестандартного ростовщика и по совместительству владельца хост-клуба, – тренировать неотесанных девиц, чтобы превратить их в изысканных и высокооплачиваемых собеседниц. Тайга Саэдзима, бывший заключенный, в свободное от основного квеста время натаскивает бойцов. Кадзума Кирюи разбирается с уличными бандами, полицейский Танимура подключен к служебному радиоканалу и может лично заняться всеми теми происшествиями, о которых рапортуют коллеги. Одна печаль – если герой не нравится как боец (например, меня раздражает медленный Саэдзима), от него не удастся избавиться: сюжет требует уделить время каждому из четверки. А еще лично меня очень покоробил переход от истории Акиямы к истории Тайги: играешь себе спокойно в «песочницу», тренируешь хостесс, бегаешь с телефоном по городу, фотографируя примечательные события из жизни соотечественников (ту же эскападу бельевого вора), и тут на



В сериале Yakuza подбирать предметы и пускать их в ход против врагов – добрая традиция.

тебе. Никакого открытого мира, только тюрьма и абсолютно линейное, без шага в сторону, прохождение на ближайшие полтора часа. Потом, разумеется, за руку вести перестают, но вынужденное затишье – как эдакое напоминание: мол, можно и в аркадных уфокетчерах игрушки вытаскивать, и побочные миссии делать, однако приоритет в Yakuza получает сюжет.

Бои – отдельная история. Хотя персонажи могут совершенствоваться, покупая новые навыки, схватку в Yakuza 4 с файтингом не сравнишь. Собственно, если бы кроме мордобоя здесь ничего не было, игра бы нагоняла тоску. Рядовые враги слишком беспомощны, боссы воспринимаются скучными читерами (знают одну-две схемы нападения и маниакально сидят в обороне). Одна радость в бесчисленных поединках: входишь в боевой раж, десяток раз заехав какому-нибудь гопнику по уху, подтащишь неприятеля, скажем, к стене – тут-то и загорится иконка-сигнал «нажми кнопку и произойдет fatality». Есть «фаталити», учитывающие, что находится у героя в руках – рекламный щит или, скажем, бутафорская голова-маска. Итоговое зрелище стоит того, чтобы экспериментировать с подручным оружием и таскать врагов по арене – улучшив графику, создатели сделали все подобные сцены еще более впечатляющими. Обычные хулиганы после драки еще и оделяют победителя каким-нибудь призом: деньгами или энергетическим коктейлем.



Вверху: На радость фэнам цензоры в этот раз не подняли руку на хост-клубы.

Внизу: В Yakuza 4 найдется место всему: и кровавым дракам, и парящим в воздухе лифчикам.

Yakuza 4 наверняка понравится не всем: слишком нетороплив здесь ритм повествования, слишком изобильны диалоги и слишком специфичен мир (учить хостесс наносить макияж – в каком еще серьезном экшне такое произойдет?). Американский быт в GTA не кажется чем-то чужеродным, зарисовки из Камуротё – как привет с другой планеты. Но чем меньше отторжения вызывает у вас современная Япония, тем больше шансов увлечься похождениями четырех героев и провести не один десяток часов, пытаясь разобраться в сюжетных перипетиях или выполняя всевозможные мини-квесты – от погони за уникальными кадрами до копания туннелей.

ОЦЕНКА 8.0








Юрий Левандовский

Fight Night Champion

С выходом MMA никто больше не сомневается в том, что Electronic Arts не намерена забрасывать свой боксёрский сериал и вскоре мы увидим его пятую часть. Но вот чего и впрямь никто не ждал, так это того, что Fight Night вдруг станет другим.

Уже в продаже

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
sports.traditional.boxing/fighting
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
EA Russia
Разработчик:
EA Canada
Обозреваемая версия:
Xbox360
Мультиплеер:
vs, local/online
Страна происхождения:
Канада

После в общем-то проходной, пусть и добротной, четвертой части, надежд на какие-то кардинальные перемены в сериале уже не оставалось, а уж с внедрением Total Punch Control в EA Sports MMA стало казаться, что Fight Night навечно обречен быть заложником своей боевой системы. Но разработчики всё же смогли нас удивить. Встречайте – Full Spectrum Punch Control. От уже давно успевшей надоесть новая схема управления отличается не только более сложным названием, но и совершенно другим подходом к самому игровому процессу. И после четырех частей наворачивания полукругов правым аналогом привыкаешь к этому подходу не сразу.

Итак, отныне мы не обязаны думать, куда надо крутить аналог и правильно его позиционировать, чтобы, не дай Мохаммед Али, случайно не вышел апперкот вместо хука. Все стало проще и с какой-то стороны логичнее: нажатие правого аналога в любую сторону сразу же провоцирует удар. То есть, жмёте вперед – и это прямые удары, в зависимости от того, чуть вправо или чуть влево вы отвели стик. Нажали влево, вот вам левый хук, вправо – правый. Для апперкотов достаточно дернуть стик вниз. Но самое интересное в том, что если у вас сорвался палец и вы случайно попали в положение между хуком и прямым, вы с удивлением обнаружите совершенно новый удар – оверхэнд. Да, теперь в арсенале не шесть ударов, а целых десять, включая промежуточные оверхэнды и хукеркоты. Все это открывает новые просторы в деле создания комбинаций. Если раньше можно было полагаться только на самые простейшие комбы, вроде банального джеб-джеб-хук, то теперь на ринге идет настоящая рубка: удары сыплются со всех сторон и со страшной скоростью. Поначалу вы просто теряетесь и проигрываете бой за боем. Ведь изменился и сам геймплей.

Новый Fight Night Champion, как бы разработчики ни старались нас уверить в обратном, стал ещё более аркадным и чем-то напоминает очень красивую версию провального «бокса» от всё той же EA – Facebreaker. Ведь говорить что-то о реалистичности, когда боксёры спокойно пропускают по сто ударов за раунд, а нанести успевают все двести, извините, смешно. Но немыслимым образом игре всё это даже пошло на пользу – она стала более динамичной, быстрой, зрелищной. Каждый, взяв джойстик, теперь может наносить комбинации по десять ударов, просто нажимая рукояткой все направления подряд.



Конечно же, никуда не делись повторы нокдаунов, когда можно рассмотреть каждую мышцу и всякую татуировку на телах бойцов. Удивляет другое – почему таких повторов нет при нокаутах с одного удара?

КАЖДЫЙ ТЕПЕРЬ МОЖЕТ ВЫСТРАИВАТЬ КОМБИНАЦИИ ПО ДЕСЯТЬ УДАРОВ, ПРОСТО НАЖИМАЯ НА ВСЁ ПОДРЯД.

Причем не обязательно даже отпускать кнопку блока, в Champion бойцы выходят из защиты сами и сами же возвращаются в блок, как только вы перестали выкидывать удары. Но не надейтесь на то, что удержание кнопки блока – панацея от всех бед. Здесь всё стало очень интересно: когда вы зажали и держите блок, а соперник атакует вас какой-то длинной комбинацией, количество заблокированных и всё-таки нашедших цель ударов зависит от показателей – атакующих и защитных – каждого из бойцов. Чаще всего это выражается в том, что чем дольше зажата кнопка блока, тем больше ударов проходит через него. Помимо блока вы можете увёртываться, делать нырки и степы. Причем если вы выполнили одно из этих движений в момент атаки противника и уклонились, то следующий ваш удар окажется сильнее и нанесёт больше урона.
Но при всей, вроде бы, продуманности и серьёзности новой боевой системы, она не избавилась от главной болезни сериала Fight Night – отсутствия силы в ударах. То есть какой бы сильный и чистый хук или апперкот вы ни нанесли, сказать, что это будет последний удар в бою, – невозможно. Не помогает даже то, что впервые в серии появились нокауты с одного удара, когда случайный выпад якобы может решить всё. Мы хорошо помним по пять-шесть нокдаунов за бой в прошлой части, теперь, наконец, исход боя и впрямь может решить один удар. Но, к сожалению, вы никогда не сможете предугадать, какой именно. Ведь даже если наносить подряд хук за хуком, зажав кнопку-модификатор, которая позволяет потратить побольше стамины и усилить любой удар. Даже если соперник будет пропускать каждый третий такой хук, а его глаз превратится в огромный вареник. Всё равно нокаут может случиться совершенно не так, как должен. Например, соперник вдруг упадёт от прошедшего вскользь прямого джеба, да ещё и пришедшегося по совершенно нетронутой части лица. А все ваши сверхсильные хуки, нацеленные в распухший окровавленный глаз, будут восприниматься движком как пощёчины.

Но если вы откинете мысли о реалистичности, забудете о том, что вы недавно смотрели новый бой Мэнни Пакьяо, а Майк Тайсон отправлял в нокаут соперников одним чистым апперкотом, Fight Night Champion окажется отличной развлекательной игрой. Просто его создатели уверены, что надо меньше думать и больше получать удовольствие от происходящего на ринге. Ведь выглядит всё просто потрясающе – модели бойцов великолепны, мышцы словно настоящие, а какие тут теперь гематомы и рассечения! Стоило лишь издателю согласиться на ценз «16+», и разработчики оторвались по полной. Кровь льётся на ринг, на тела боксёров, пачкает их трусы, которые вскоре будут выглядеть словно реквизит фильма ужасов. Более того, наступив в лужицу крови на ринге, ваш боец начинает оставлять за собой кровавые следы, как в старом добром Duke Nukem 3D. Помимо этого нельзя не отметить и того, что впервые за многие годы жизни сериала в нём появились нормальные, симпатичные девушки, демонстрирующие таблички между раундами. Нет, они, конечно, не тянут на титул Мисс Вселенная, но, в отличие от прошлых частей, при их появлении вы не начинаете в спешке искать кнопку пропуска кат-сцены.



Вверху: Кто сказал, что в играх про бокс не может быть красивых девушек? Надеемся, следующий Fight Night пойдёт дальше. Намного дальше.





Справа внизу: Главное преимущество новой системы повреждений перед прошлой – в том, что она работает. Причем работает ещё как: лица при должном старании превращаются в настоящее месиво.

Чемпион онлайна

К сожалению, ко времени написания статьи онлайн-службы ещё не работали, поэтому мы не смогли в полной мере оценить все новшества Fight Night Champion. А ведь многие из них находятся как раз в онлайне. Вернее, нам обещали, что скучная прокачка из Legacy Mode может быть перенесена в онлайн. Здесь вы тоже можете создать своего бойца, получать очки опыта, прокачиваться и участвовать в чемпионатах. Но самая рекламируемая фишка этого года – онлайн-клубы. Вы можете основать свой или вступить в уже существующий, где будете тренироваться и состязаться с друзьями. Внутри клуба проводятся свои чемпионаты и определяется чемпион, но самое главное – можно устраивать стычки и между клубами. И если вы вольётесь в местное комьюнити, то вас ждут многие дни, недели и месяцы виртуальной боксёрской карьеры. Но всё это словесное великолепие в одночасье может рухнуть под тяжестью непослушного управления и плохого сетевого кода.



Но главное – и это может затмить все недостатки нового Fight Night – сюжетный режим.

Игра не зря называется Champion взамен ожидаемого и понятного Round 5. С самого начала, вместо даже основного меню, игра предлагает поучаствовать в обучении, по сути – вступлении к сюжетному режиму. И подано всё настолько живо, интересно и красиво, что отказываться продолжить историю по окончании обучения просто не хочется. Играть предстоит за выдуманного боксёра Андре Бишопа, и за те пять часов, что длится «карьера», вы побываете в совершенно разных ситуациях – никаких больше «победи тридцать соперников подряд и получи ачивмент». Здесь есть любительский бокс, где идет подсчет очков по количеству попавших ударов. Тюремные бои без правил, причем в прямом смысле слова: никаких перчаток, разрешены все удары, ни судьи, ни деления на раунды – самая настоящая драка. И, как завещала нам Capcom, в каждой уважающей себя игре должен быть очень сложный последний босс – удивительно, но в Fight Night Champion есть и такое. Как есть и особые условия поединков (например, в одном из матчей нам запрещают наносить удары по корпусу, ведь судья куплен и засчитывает их как запрещенные), привносящие в «спортивную игру» то разнообразие, что традиционно считается уделом не претендующих на реализм аркадных файтингов. В общем, карьерный режим – это лучшее, что случалось с боксёрскими играми, а то и всем жанром за последние годы. Здесь есть очень красивые заставки и интересные игровые находки – оторваться почти невозможно. Особенно нам запомнились тюремные бои, после них возвращаться в мир спортивного бокса совершенно не хочется.

Помимо великолепного сюжетного режима, в игре есть и обновлённый Legacy Mode из прошлой части. Как и раньше, можно создать бойца по вкусу, причем теперь предложены ещё и модели боксёров-толстяков, что позволяет создавать совсем уж комичных персонажей. После того, как ваш Че Альварез готов, вы можете назначать встречи и готовиться к ним.

Мини-игр довольно много, каждая из них отнимает определенное количество стамины и позволяет заработать определенное количество очков опыта. Всё верно, теперь, будто в RPG, за бои и тренировки положены XP, которые нужно тратить на прокачку определенных скиллов. Все это намного интереснее, чем в прошлом году, но всё же после блокбастерного сюжетного режима копаться в менюшках и повышать показатели совершенно неинтересно. Исправить положение должен онлайн, ведь состязаться с живым соперником всегда интереснее.

Всего доступно пятьдесят четыре боксера в разных весовых категориях. Радует тот факт, что все известные спортсмены вроде Мэнни Пакьяо, Роя Джонса младшего, Майка Тайсона, Джо Фрейзера, Мохаммеда Али или Виталия Кличко,



Любительский бокс в Fight Night Champion – это что-то сверхъестественное. Ценители спорта будут шокированы известием о том, что счёт после четвертого раунда может быть 247–136.

получили какую-то личную анимацию. И это не просто стойка и манера двигаться – Али и Кличко делают уникальные джебы, а, например, Тайсон может похвастать короткими мощными боковыми и апперкотами, которые немного отличаются от «стандартных». Это здорово, это действительно шаг вперед. Однако то, как всё это играется, прогрессом не назвать – не видно даже самого желания пойти навстречу пользователю. Да, появилась новая боевая система, но её на корню убивает оставшийся буфер, который раздражал ещё в прошлых частях. Теперь же, когда скорость возросла в разы, игра может буферить по пять-шесть ударов, которые вы случайно нажали во время анимации предыдущего движения, и это практически никак нельзя контролировать. Вы пытаетесь делать осмысленные действия, реагировать на ситуацию, вставлять в комбинации разнообразные удары и справа, и слева, и по корпусу, а в итоге на экране всё равно наблюдаете четыре хука подряд. А иногда вы, вроде бы, сделали двойку и хотите уже уйти в оборону, но ваш персонаж продолжает выбрасывать удар за ударом, растрачивая остатки стамины. Всё это так раздражает, что играть в новый Fight Night «серьёзно» попросту не хочется. А ведь тут есть ещё и кнопки, совмещающие разные функции, – представляете, сколько ложных

КАРЬЕРНЫЙ РЕЖИМ FIGHT NIGHT CHAMPION – ЭТО ЛУЧШЕЕ, ЧТО СЛУЧАЛОСЬ С БОКСЁРСКИМИ ИГРАМИ, А ТО И ВСЕМ ЖАНРОМ, ЗА ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ.

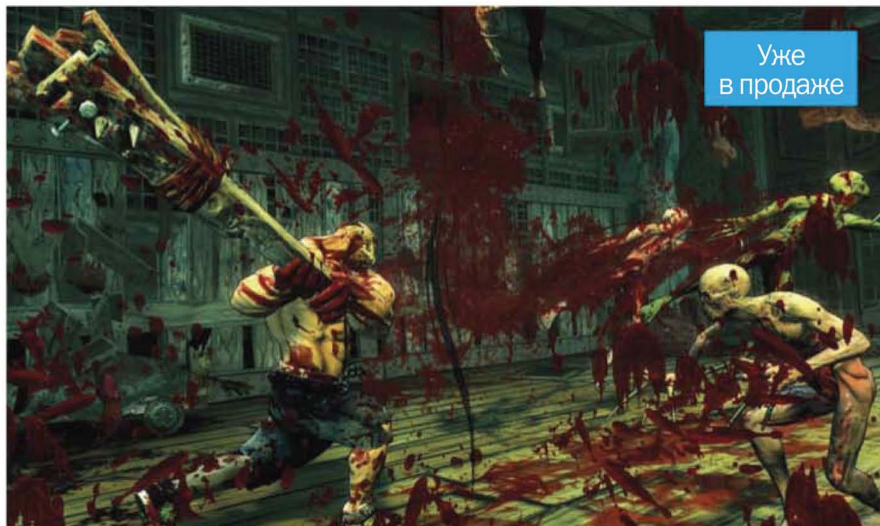
срабатываний и ненужных действий совершает за раунд боксёр?

Вы, наверное, подумали, что мы намеренно ругаем Champion. Нет, поверьте, Fight Night как был, так и остается лучшей игрой о боксе. Но неприятные её черты, вроде задумчивого управления и невероятной выносливости спортсменов, превращают и впрямь без пяти минут идеальную, «десятибалльную» игру во всего лишь очень хорошую. Она красива, она увлекательна, здесь потрясающий сюжетный режим, но… кривое управление, местами очень странная анимация и совсем уж бездумный геймплей, где симулятор бокса низведён до аркадной тыкалки с бесконечным размахиванием руками. И это не позволяет в полной мере насладиться игрой. Зато разработчикам есть, над чем поработать для следующей части, которая, мы уверены, ждёт нас в недалёком будущем.

ОЦЕНКА 8.5

Внизу: Как видите, экран прокачки в новом Fight Night запросто может соперничать с любой RPG. Причем, вкладываясь в показатели, вы не просто повышаете характеристики, но и открываете новые приемы.





Первоисточник

Награда за страдания (т.е. прохождение Splatterhouse образца прошлого года) – это фотографии с Дженнифер и три оригинальные игры. Причем для того, чтобы собрать самые интересные картинки с подружкой главного героя, придется хорошенько попотеть и осилить самый высокий уровень сложности. А вот чтобы открыть классические игры, надо всего лишь одолеть второй, четвертый и восьмой эпизоды этой кровавой тошниловки. Скучно? А что делать! Помимо этого, по мере прохождения откроется доступ к новому оружию и испытаниям. Серьезный стимул не останавливаться и двигаться дальше!



Евгений Закиров

Splatterhouse

Чрезмерно жестокие и отвратительно кровавые игры следует собрать в отдельный жанр и оценивать их по несколько иным параметрам. Ведь у них все хорошо с дизайном и идеей, и разработчики этим гордятся. А проблемы геймплея, как показывает практика, заботят исключительно покупателей.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation3
Жанр:
action.beat'em-up
Зарубежный издатель:
Namco Bandai Games
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Namco Bandai Games
Мультиплеер:
отсутствует
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Страна происхождения:
США



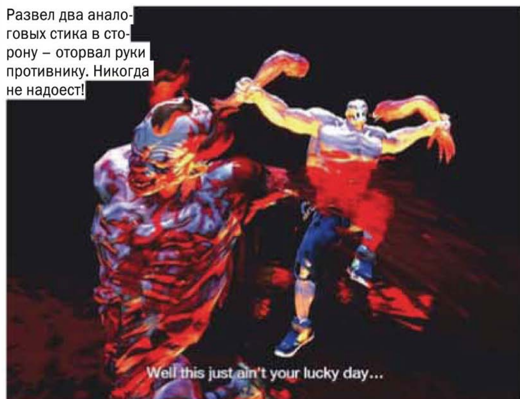
Коротко о главном: в Splatterhouse все вертится вокруг сатанистских обрядов, крови, кишок, изощренных убийств и мерзости, какую не каждый геймер стерпит. Как ни странно, это хорошие новости. К ним также можно отнести и то, что игра достаточно сложная, чтобы все происходящее на экране воспринималось как вызов. Как показано во вступительном ролике, нормальному, простому человеку на этот вызов ответить никак не удастся. Поэтому главный герой, чтобы вернуть свою подружку Дженнифер (она любит фотографироваться голой, кстати) в наш мир и наподдать главному злодею, вынужден использовать древнюю маску. Если бы не она, он бы истек кровью и умер, лежа на полу старого особняка. Она же дарует ему отвратительный облик и нечеловеческую силу, благодаря которой он может разрывать врагов на куски, вырывать им руки и крошить их кости чуть ли не по щелчку пальцев. Звучит необычно, правда? А вот и нет!

Если из Splattehouse убрать кровь и заменить ее на непонятную зеленую жижу, то игра превратится в очередной плохо проработанный экшн. Здесь надо бить, крушить, ломать, но не надо думать. Успех зависит главным образом от терпения и усидчивости игрока, а его богатая на изощренные убийства фантазия, вполне вероятно, так и не сможет работать в тандеме со здешним управлением и отношением к дизайну локаций. То тут, то там приходится иметь дело с постыдными недоработками, вроде абы как сделанных прыжков по платформам или нежелания героя пройти в какую-нибудь дверь. То есть, герой, быть может, и рад бы попасть в следующую комнату, да все никак не может – невидимые углы держат и не дают двинуться с места.

Техническая сторона вопроса тоже выглядит весьма неубедительно. Бессмысленно ругать графику и анимацию за какие-то просчеты, благо они неочевидны – все маскирует блестяще выверенная стилистика. Однако впечатляющая визуальная сторона вопроса не может скрыть, скажем, долгие загрузки. И ладно бы пришлось иметь дело с затянутыми перерывами между уровнями, так нет же – игра умудряется чуть меньше минуты загружать локацию, на которой только что погиб главный герой. Умирать он, кстати, будет часто, но совсем не по вине игрока. Дурацкие коридоры? Шальная камера? Тактика «сто монстров на одного героя»? Здесь нашлось место всем грешкам жанра, многие из которых уже просто не ожидаешь увидеть в современной игре.

Конечно, у Splatterhouse есть, что называется, яркая индивидуальность. Эту бойню можно моментально отличить от десятка игр схожей тематики. Плюс, разработчики умело играют на «фансервисе». Взять ту же Дженнифер! Сколько раз ее уже пытались принести в жертву? И все равно этот сюжетный ход используется снова и снова, и можно найти еще с десяток таких примеров. Однако те же ценители старой двухмерной игры с большей вероятностью захотят пройти именно оригинал. Он, кстати, тоже записан на диск, так что есть шанс сравнить новое и старое и понять, почему второе все-таки лучше.

ОЦЕНКА 6.0



Развел два аналоговых стика в сторону – оторвал руки противнику. Никогда не надоест!



РЕЦЕНЗИЯ

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ



Юрий Левандовский

Shift 2 Unleashed: Need for Speed

В шумихе, связанной с выходом Gran Turismo 5, как-то совершенно потерялась новость о том, что уже в конце марта нас ждёт весьма многообещающий сиквел Need for Speed: Shift от Slightly Mad Studios. Причем, по заверениям разработчиков, это будет самый реалистичный симулятор на планете.



В Shift 2 повреждения – не просто красивые вмятинки, они отлично сказываются на ходовых качествах машины. Любителям поврезаться во всё подряд стоит сразу же задуматься об установке рамы.

Текст на русском языке

И первое, что сразу же бросается в глаза, это встроенный в игру Autolog – система, позаимствованная из недавней Hot Pursuit. Shift 2 теперь точно так же отслеживает все ваши действия и действия ваших друзей. Улучшил ли кто-то результат на какой-то трассе, заработал ли новый уровень – Shift теперь знает все. Как и в игре от Criterion, здесь вы можете посоветовать друзьям принять участие в каких-то определенных соревнованиях или, например, похвастаться новым рекордом и предложить побить его. Иногда навязчивость этой системы раздражает, но нужно признать, она заметно подхлестывает интерес к игре даже в одиночном режиме. Ведь теперь мало победить всех компьютерных оппонентов, хочется еще и быть первым в таблице рекордов среди друзей! Так и получается, что один и тот же заезд можно переигрывать по сто раз не потому, что хочется еще и еще денег, а просто заметив, как кто-то покусился на твой статус лидера.

Далее среди значимых новинок стоит отметить новую систему повреждений. Все мы помним аварии в первой части, когда от столкновения на скорости двести километров в час у машин вдруг отваливался капот и трескалось лобовое стекло. В этот раз все намного лучше. Более того, в Shift 2, не побоимся этого заявления, самая лучшая система повреждений из всех нынешних автосимуляторов. Это чистая правда – впервые за многие годы после аварии на скорости за сотню машина может оказаться неспособна продолжать гонку. А уж если она совершит пару кульбитов через крышу, то с надеждами «сейчас по-быстрому всех догнать» можно распрощаться сразу – Shift 2 не прощает ошибок, и серьезные аварии здесь, как и в жизни, – с серьезными последствиями. Наверное, самое близкое сравнение здесь – с Race Driver: Grid, где тоже можно было лишиться колес и безнадежно разбить машину, но там всегда была возможность использовать flashback и избежать аварии. В Shift 2 же у вас будет лишь шикарный вид из разбитой машины, которая никуда больше не поедет.

И, раз уж заговорили об авариях, стоит сразу рассказать о местном искусственном интеллекте, который так раздражал в прошлой части. Крепитесь – он продолжит раздражать вас и дальше. Конечно, он стал немного более адекватным, и теперь соревноваться с ним поинтереснее. Но, как и раньше, если вы по каким-либо причинам оказались «на его траектории», он без промедления врежется в вашу машину, подцепит за бампер, развернет в повороте и всячески будет мешать вашей жизни на треке. А с новой системой повреждений это становится вдвойне веселее, ведь время от времени AI-водители сталкиваются еще и друг с другом, и если какая-то машина не может продолжать движение, она так и останется стоять на трассе, что порой приводит к неожиданным результатам. Например, входите вы в слепой поворот, заныриваете по нормальной траектории и тут видите стоящую у борта бессовестно перекрывшую путь колымагу без колес. Сразу же вспоминаются реальные кольцевые гонки с их завалами.

Но, конечно же, всем интереснее услышать о том, насколько много в Shift 2 трасс и машин. Боимся вас расстроить – цифры по современным меркам совершенно не впечатляющие. Автомобилей всего около ста, при этом трасс чуть более тридцати. Но не стоит сразу же разводить панику и говорить, что ездить здесь не на чем. Из представленной сотни болидов каждый сможет найти себе что-то по вкусу: тут есть все, от масклкаров до спортивных прототипов. Не обошлось и без эксклюзива: Shift 2 – первая игра, где появилась новая Pagani с непроизносимым названием Huayra. И не забываем про Porsche, которые имеют право появляться только в играх серии Need for Speed. Плюс ко всему в Shift 2 просто потрясающая система тюнинга, которая позволяет за-



Возможность увидеть гонку глазами пилота прибавила реалистичности и без того лучшему в жанре виду из кабины.

Formula Drift

Как и в первой части, помимо обычных кольцевых заездов, нам предлагают поучаствовать в дрифт-соревнвоаних. И какое счастье, что они не обязательные, так как это не развлечение из Need for Speed Underground, это очень сложный и сильно отличающийся от обычного вождения процесс. Чтобы поднять интерес к дрифт гонкам, разработчики пригласили несколько настоящих пилотов из американского чемпионата Formula Drift, которые появляются перед заездами и дают полезные советы. Ну и теперь у нас есть отличный обучающий режим, где нам дают познать азы дрифта. И тем не менее, этот вид соревнований в Shift 2 настолько сложен, что многие просто захотят его пропустить и никогда больше не видеть.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Windows
Жанр:
racing.simulation
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Slightly Mad Studios
Обозреваемая версия:
PlayStation 3, Windows
Мультиплеер:
vs.online (до 16 игроков)
Страна происхождения:
Великобритания

Уже в продаже





ЭТО ПЕРВАЯ ГОНОЧНАЯ ИГРА, В КОТОРОЙ, РАЗОГНАВШИСЬ ДО 200 КМ/Ч, ДЕЙСТВИТЕЛЬНО БОЯЗНО ЖАТЬ ПЕДАЛЬ ДАЛЬШЕ.

менить в каждом авто практически все, включая двигатель. Поэтому эксперименты с превращением какого-нибудь Volkswagen Golf GTI в подготовленный гоночный спорткар тут совершенно обычное дело. Пожалуй, здешний тюнинг переплюнул даже признанного лидера в этой области – Forza Motorsport 3. Количество опций и частей, которые можно заменить, просто феноменально. Конечно, судить, насколько реалистично передана замена поршней или расточка цилиндров, едва ли кто сможет, но сама возможность полазать по множеству менюшек, радует необычайно.

Отстраняясь от тюнинга и машин, хочется несколько слов сказать о трассах. Очень нравится то, что разработчики стараются включить в свою игру те треки, которых мы до этого никогда еще не видели. Ведь приятно, конечно, сравнить, в какой гонке лучше сделана любимая Suzuka, но намного приятнее открыть для себя поистине шикарную, неизвестную до этого локацию. Для многих, например станет откровением французская трасса Dijon-Prenois, которая до 1984 года принимала у себя гонки Формулы 1. Скоростные слепые повороты, перепады высот – все это оставляет массу положительных эмоций. Так же запомнилось появление новых городских трасс в Шанхае и Майами, каждая – маленький шедевр.

Вверху: На PC с моделями машин все намного лучше, чем на консолях. А значит (спасибо огромным текстурам), в фоторежиме порой можно добиться очень впечатляющих кадров.

Внизу: Как видите, ночные трассы отличаются от дневных лишь слегка изменившейся картинкой. Ездить от этого сложнее не становится.

Помимо прибавки десятка новых трасс, основной рекламируемой фишкой игры стало появление ночных заездов. Конечно, после выхода Gran Turismo 5 этим уже никого не удивишь, но возможность поездить по ночному варианту практически любого трека очень радует. Хотя стоит сказать, что местные ночные трассы очень уж... светлые. Все мы помним, как в Gran Turismo 5 с наступлением ночи становится темно настолько, что ехать приходится едва ли не вслепую – свет фар полезен только для ориентировки. В Shift 2 мы видим совершенно иную картину: ночь здесь похожа на ночь в кинофильмах, когда герои притворяются, что ходят в кромешной тьме, но мы при этом видим на экране все, что происходит даже в самом темном углу. Так и здесь – вроде бы, темно, но при этом совершенно нет ощущения, будто бы сразу за спасительным светом фар начинается стена черноты.

И перед тем, как перейти к главному достоинству игры, наверное, стоит скороговоркой рассказать о графике: она есть, она неплоха. Увы, большего и не скажешь – особенно если вы решили купить себе Shift 2 для PlayStation 3. После Gran Turismo 5 местные авто похожи на китайские пластиковые модельки – хорошие, с классной системой повреждений, но совершенно не вызывающие wow-эффекта. Дело выправляется на PC – здесь и текстуры лучше, и картинка намного четче, но при этом ощущение «игрушечности» моделей все равно остается. В этом плане Shift 2 очень похож на Forza Motorsport: вроде, все симпатично, но уж больно ненатурально, будто кукольный мультфильм.





Тюнинг позволяет не только менять технические характеристики машины, но и изменять ее внешний вид. Для каждого авто здесь есть по нескольку обвесов, так что даже скучный Scion tC можно превратить в огнедышащего дракона.

А теперь забудьте то, что только что прочли, ведь вы не будете обращать на недостатки графики никакого внимания, как только ваша машина тронется с места. Физика в игре просто потрясающая. Не зря разработчики так много ее нахваливали, рассказывая, как они тестируют настоящие болиды и работают с настоящими пилотами. То, как машины реагируют на все ваши движения рулем, нажатие газа, переключение передач, – это просто что-то волшебное. Каждый болид ведет себя совершенно по-своему, более того, после тюнинга повадки машины могут измениться кардинально. Пожалуй, главный показатель реализма и огромная заслуга разработчиков вот в чём: в Shift 2 ездить быстро – очень страшно. Это первая гоночная игра, в которой, разогнавшись до двухсот километров в час, действительно боязно жать педаль дальше. Машина начинает рыскать под натиском воздуха, любое неосторожное движение рулем, – и болид примется совершать кульбиты в воздухе, разбрасывая по сторонам колеса и детали. Этот потрясающий эффект усиливается совершенно новым видом из глаз, который не просто симулирует камеру внутри кабины – это полноценный взгляд на гонку глазами пилота. Отличается он тем, что у вас, во-первых, заужено поле зрения, ограниченное шлемом, а во-вторых, камера, всерьёз вознамерившись симулировать направление взгляда, на поворотах поворачивается в ту сторону, куда смотрит пилот, а при сильных разгонах и торможениях ее еще и трясет от перегрузок. Поначалу все это кажется неудобным и даже может вызвать морскую болезнь. Но после пары часов игры переключаться на стандартный вид из кабины уже просто не хочется.

И надо сделать еще одно интересное замечание: при всей своей самобытности, вождение в Shift 2, а равно и то, как здесь управляются многие автомобили, очень напоминает Gran Turismo 5 – лишь более адреналиновую и нервную из-за потрясающего вида из глаз и совершенно другой отдачей на руле. Особенно это должно ударить по уже не раз помянутой Forza Motorsport 3, ведь как бы ни старались разработчики Turn 10 убедить всех в ультимативности своего сериала, Shift 2 доказывает нам: спортивное вождение на Lotus Exige S в реальности – вовсе не такая расслабляющая вещь, как учит нас их игра.

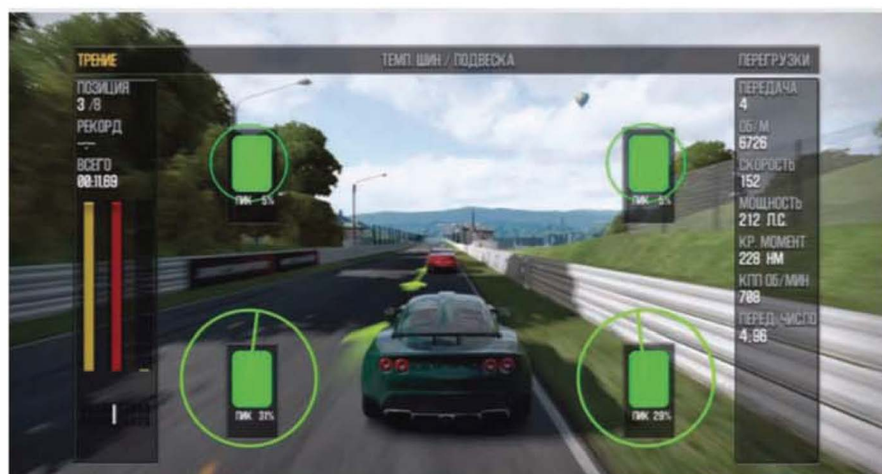
Подводя итог, необходимо сказать, что Shift 2 Unleashed – это тот симулятор, который должен иметь у себя в коллекции всякий уважающий себя виртуальный гонщик. Может быть, она не может похвастаться огромным количеством машин. Может быть, графически она не совершенна, а карьера в ней все так же пресна, как искусственный интеллект гонщиков. Но те ощущения, что дарит эта игра, стоят сотни других гонок. Наверное, это первый автосимулятор, который и впрямь способен воспроизвести все те ощущения, что возникают при скоростном вождении. Потрясающая физика, бесподобный вид из глаз, великолепная система повреждений, шикарный набор трасс, отличный тюнинг… Забываешь обо всем и просто наслаждаешься игрой.

ОЦЕНКА 9.0

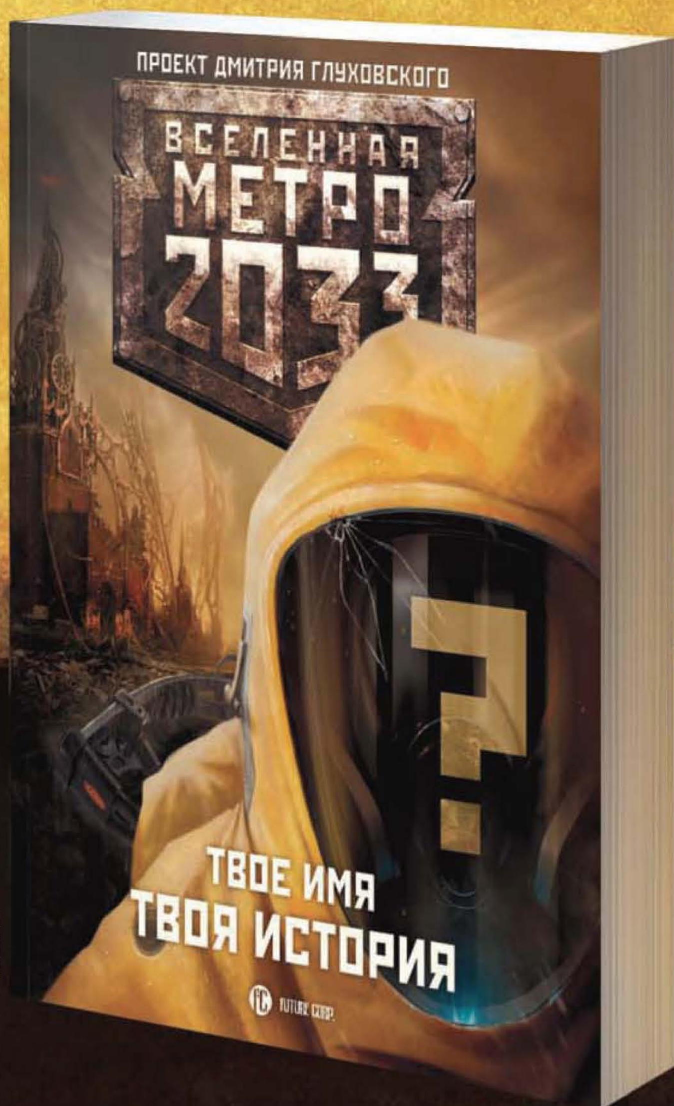
Всепроникающие Experience Points

Как теперь стало модно, здесь тоже есть прокачка, причем получаем очки мы не только за победы, но и за выполнение специальных заданий, да и просто за хорошее вождение. Игра анализирует все ваши действия на треке и поощряет за правильное прохождение поворота, за обгоны, за лидирование, даже за удержание правильной траектории. В итоге открывать новые машины, колесные диски, соревнования и прочие бонусы можно где угодно – хоть в карьере, хоть в онлайне, хоть просто за езду по одному и тому же треку в одной и той же гонке много раз подряд.

Внизу: Помимо всего прочего, в Shift 2 можно включать телеметрию прямо во время гонки. Не знаем, кому интересно следить за кучей параметров при входе в поворот, но функцию очень хвалят сами разработчики.



НАПИШИ БЕСТСЕЛЛЕР!









ТИРАЖ 120.000 ТИРАЖ 100.000 ТИРАЖ 102.000

ОПУБЛИКОВАНЫ НА НАШЕМ ПОРТАЛЕ.
СТАЛИ БЕСТСЕЛЛЕРАМИ.

КАК?

С 28 МАРТА
ПО 28 АПРЕЛЯ:

1. НАПИШИ СВОЙ РАССКАЗ ПО «ВСЕЛЕННОЙ МЕТРО 2033»
2. ОПУБЛИКУЙ ЕГО НА САЙТЕ METRO2033.RU/WORKS
3. ПОБЕДИ В НАРОДНОМ ГОЛОСОВАНИИ

И ТВОЙ РАССКАЗ ИЗДАДУТ В ОДНОЙ КНИГЕ С НОВОЙ ПОВЕСТЬЮ ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО — В КНИЖНОЙ СЕРИИ «ВСЕЛЕННАЯ МЕТРО 2033»!



НАС ЧИТАЕТ ВСЯ СТРАНА!
METRO2033.RU

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

Данте против Дедпула. Трон Бонн верхом на боевом роботе командует Стражем. Росомаха спешит помочь Рю, а Железный Человек пытается поймать лазером Морриган. Фелиция верхом на Хаггаре показывает кулак Магнето. Безумие? После недели, проведенной за изучением Marvel vs. Capcom 3, хочется ответить: «Да». И тут же добавить: «Дайте еще!»



Евгений Закиров

PS3
XBOX 360

Уже в продаже

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation3
Жанр:
fighting.2D
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Capcom
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Мультиплеер:
vs, local/online
Страна происхождения:
Япония



Справа: Феникс – один из самых неоднозначных персонажей.



Любой кроссовер – это всегда праздник. Ведь речь идет не просто о новой игре или очередном выпуске популярного сериала. Это, в первую очередь, подарок. И одновременно своего рода мечта, фантазия, которая нежданно-негаданно вдруг становится реальностью. Однако кроссоверы бывают разные. Встречаются и весьма удачные, но чаще приходится иметь дело с довольно посредственными в исполнении поделками, где удается разглядеть только один светлый момент – подборку любимых персонажей. А тут все не так. Возможно, причина кроется в завидной популярности двух вселенных. А может быть, свою роль сыграли десять лет томительного ожидания, прошедшие с момента релиза предыдущего выпуска. Так или иначе, Marvel vs. Capcom 3 – это не просто праздник, а такой Golden Week, залп из всех бортовых орудий, повод побросать все, забыть бытовые проблемы и, возможно, взять отгул на работе. И все ради чего? Ради возможности отвесить Галактусу «шорюкен» в нос? В общем – да.

Первое впечатление обманчивое. То, что поначалу можно принять за безудержное веселье, на самом деле – плохое знание основ и нежелание изучать боевую систему. Marvel vs. Capcom 3, что называется, везде поспел. Это одновременно и самый доступный, яркий и интересный файтинг на современном поколении консолей, и сложный, глубокий представитель жанра, изучать который можно хоть на протяжении следующих десяти лет – и то что-нибудь обязательно пропустишь.

Что самое главное в кроссовере? Подборка персонажей? Тогда все должны завидовать третьему выпуску – тридцать шесть героев, два скачиваемых бойца, которые станут доступны спустя четыре недели после релиза, а также распланированные на год вперед DLC с костюмами и прочим. Это ли не счастье? Может быть, главное – низкий порог вхождения, чтобы те, кто читал комиксы и мало знаком с видеоиграми тоже смогли получить удовольствие? Capcom обо всем позаботилась: целиком и полностью наслаждаться фансервисом можно, выбрав раскладку Simple, с которой любое нажатие любой кнопки выбрасывает на экран столько спецэффектов, что становится страшно за телевизор – а вдруг сгорит? А что делать тем, кто все это время ждал возможность «соскочить» с Super Street Fighter IV и впредь тратить свободное время исключительно на оттачивание мастерства управления командой Marvel? А вот с этим сложно. Если сначала прочитать расположенную неподалеку авторскую колонку, то впечатление сразу испортится. Однако описанные там недостатки – это точечные просчеты, которые легко исправить в будущем. Картина в целом не дает повода сомневаться в потенциале Marvel vs. Capcom 3. И вот почему.

Team Capcom – это Данте, Триш, Крис, Уэскер, Трон Бонн и прочие. Team Marvel – это известные герои, вроде Росомахи или Магнето, но также и Дормамму и Модок (на самом деле, M.O.D.O.K., что расшифровывается как Mental Organism Designed Only for Killing), про которых я, например, узнал совсем недавно. Да, в предыдущем выпуске героев было гораздо больше, но многие из них присутствовали ис-

Внизу: Почти все атаки Галактуса кажутся нечестными. Но на самом деле все продумано. Например, чтобы не попасться в этот захват, надо просто сделать тройной прыжок (через дополнительную атаку). А выбраться из него можно, если позвать на помощь напарника.



MARVEL VS. CAPCOM 3 – ЭТО НЕ ПРОСТО ПРАЗДНИК, А ТАКОЙ GOLDEN WEEK, ЗАЛП ИЗ ВСЕХ БОРТОВЫХ ОРУДИЙ, ПОВОД ПОБРОСАТЬ ВСЕ, ЗАБЫТЬ БЫТОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ И, ВОЗМОЖНО, ВЗЯТЬ ОТГУЛ НА РАБОТЕ.

ключительно забавы ради, просто чтобы было весело и фанаты не жаловались. Разумеется, и раньше у каждого был свой, уникальный боевой стиль, однако только здесь его можно назвать функциональным. То есть, фактически, это тридцать шесть точек зрения на боевую систему, притом что одна команда состоит сразу из трех участников. Голова идет кругом? Достаточно посмотреть несколько обучающих видео и выбрать раскладку Normal, чтобы понять: перед нами такие супербыстрые шахматы с пиротехникой и Галактусом, где все надо продумывать на десять ходов вперед.

И это не пустые слова. Геймеров, конечно, не обманешь: сразу после поступления игры в продажу в онлайне можно было выделить очевидных фаворитов, а также аутсайдеров, за которых пока не играет никто – слишком сложно. Вот, например, Константин Говорун как-то научился мэшить за маленького рыжего рыцаря Артура, а X-23 и Женщина-Халк ему не угодили. Дескать, странные они, непонятные. Оно и объяснимо: поначалу хочется действовать по привычным правилам файтинга, опираясь на традиционные прокрутки на девяносто градусов и быстрый импут десятка команд. Просто добиться таким образом победы можно будет разве что в гостях у друга, когда же дело доходит до серьезного матча, понимаешь, что нужно больше знаний и опыта.

Об этом лучше рассказывать на конкретных примерах. Поскольку играть один на один нельзя и все без исключения битвы проходят в командном режиме, первая и, наверное, самая важная задача игрока – правильно составить



У каждого игрока есть такая карточка. На ней отмечены три заранее составленные команды, наиболее часто используемая из них, иконка и титул, а также многое другое.


На модель Морриган (как и Вайпер, и Триш) в меню Model Viewer можно смотреть бесконечно. Услада глаз!



Все друг друга знают!

В Marvel vs. Capcom 3 все герои хорошо друг друга знают и не забывают лишний раз об этом напомнить. Например, Рю может внезапно завести разговор о борьбе с «внутренним демоном», а это очевидная отсылка к Фениксу.



Крис Редфилд вспоминает Халка – по сценарию у них конфликт – и называет его тем еще уродом.



группу. Причем можно выбирать на ходу, а можно заранее составить три «боевых звена», тут же указав цвет их костюма и дополнительный удар. Как составляется команда? На всё воля ваша! Скажем, у меня первый вариант: Хсиэн-Ко, Данте и Вайпер. Охотника на демонов ставлю вторым, потому что не хочется терять его сразу, если попадется сильный соперник. Китайская зомби-девочка (kuan shi или jiang shi – это именно китайские ожившие мертвецы-вампиры) первой идет в бой, потому что умеет долго ходить по воздуху, раскачивается на гильотине и атакует одновременно, а еще можно исчезать и появляться в центре арены или даже рядом с противником, причем во время «исчезновения» нанести ей урон нельзя. Наконец, Вайпер хорошо помогает как напарник. После Advanced Guard или вместо него можно быстро нажать правый шифт и она подбросит противника в воздух, что сделает его уязвимым для Aerial Combo. А если она останется одна, то спасет опыт игры в SSFIV: ее всполохи пламени, например, всегда сбивают с толку. Просто не видно, где в этот момент находятся бойцы!

Другая тактика основана на введении в игру «танка» на начальной стадии, чтобы тот вынес одного бойца и за это время набрал три, если не четыре полоски Hyper. Что такое «танк»? Самый распространенный вариант ответа – Sentinel, который может долго удерживать противника на расстоянии за счет богатого выбора прожектайлов. Он беспомощен в ближнем бою, но хороший запас здоровья помогает даже получая по голове накапливать необходимую для суперудара энергию. Разумный выбор напарников в этом случае – кто-нибудь быстрый, вроде Росомахи или X-23, а также боец с дополнительным прожектайлом – Железный Человек в таком случае представляется идеальным вариантом. Рядом с полоской энергии мигает цифра пять? Все, время пускать в ход тяжелую артиллерию – Crossover Combination (расходует сразу три уровня) или Hyper Combo (расходует всего один уровень, есть несколько видов для каждого героя). Кстати, одно любопытное наблюдение. Когда мы с Натальей Одинцовой изучали превью-билд Marvel vs. Capcom 3, то никак не могли понять, как использовать в бою Феникс. Она очень слаба – умирает после трех-четырех ударов и не может похвастаться такой уж выдающейся силой. Оказалось, что ей просто нужен хороший «танк». Дело в том, что если накопить максимальный уровень Hyper Combo, то Феникс после смерти превращается… в Темного Феникса! И тогда она начинает сеять разрушения и буквально сжигать всех, кто встал у нее на пути.

В общем, команды можно составлять как угодно, лишь бы заставить противника играть по вашим правилам. На что сделать ставку? Баланс-уравниловка? Может быть, нападение? Или уйти в глухую защиту? Чем удивить противника, чтобы выбить почву у него из-под ног? Такие вопросы придется решать в первую очередь. Но дальше – больше. Вариантов того же нападения может быть великое множество, и сейчас мало кто представляет, какая комбинация в итоге окажется выигрышной. Впрочем, из-за некоторых проблем с балансом, просто не ощущается необходимости продумывать стратегию изначально. То есть, можно делать два супера через кэнсэл, отбиваться в воздухе, вставлять Advance Guard в последний момент и отталкивать нападающего. Есть множество вариантов воздушных комбо и столько способов вырваться из них, не потеряв много здоровья. В зависимости от того, каких персонажей выбрать, появляется и исчезает необходимость регулярно переключаться между героями. Но можно ничем этим и не заниматься и, подобно Сагату в том же Street Fighter II, вести бой просто на прожектайлах. Ну, или взять Дедпула и стрелять, стрелять, стрелять…

Но как же, простите, веселье? А скучнее от этого не становится. Сейчас победил одной командой, в следующий раз противник выбрал бойцов рандомно и внезапно тоже одержал победу. Ценность Ranked Match в таких условиях опускается даже ниже той планки, которая была установлена в Tatsunoko vs. Capcom, где,



Вверху: Непобедимая Трон Бонн и ее дурацкие Hyper Combo!







напомню, онлайн умер спустя несколько месяцев. Люди играют и получают за это Player Points, очки, равноценные и в оффлайне, и в онлайне, но на них нельзя ничего купить – они просто есть и служат показателем того, как много человек потратил времени. Причем по мере выполнения простейших условий открываются и новые персонажи, и дополнительные иллюстрации, и музыка (во вкладке Others можно найти два классных ремикса на I wanna take you for a ride!), а за победу над Галактусом полагаются в награду анимированные модели героев, набор финальных слайдов, иконки и титулы для собственной «карточки». Потребуется очень много времени, чтобы собрать все это. А когда цель будет достигнута, скорее всего, подоспеют уже и первые DLC, и исправления баланса, которые сделают онлайн более-менее честной площадкой для демонстрации своих навыков.

Конечно, Marvel vs. Capcom 3 на «отлично» справляется с фансервисной составляющей. Она здесь поставлена во главу угла и работает на оба направления: нравится Данте – полюбите и Феникс, нравится Женщина-Халк – посмотрите на Морриган. Причем в плане именно мелочей для фанатов третий выпуск оставляет далеко позади все кроссоверы, которые до этого выходили, и не только файтинги. Быть может, кому-нибудь не понравятся «финальные ролики», которые здесь представлены такими же некрасиво нарисованными картинками, как и в TvC. Но это как раз сущая мелочь, про нее потом и не вспомнит никто. А вот, скажем, тот факт, что после победы персонажи обращаются друг к другу, дорогого стоит. То есть, когда Хсиэн-Ко после победы над Крисом скажет «Я не зомби! Не стреляй в меня!» – это произведет очень сильное впечатление, и об этом обязательно захочется рассказать друзьям.

Мелочи, детали, какие-то второстепенные моменты – это именно то, что сразу приковывает внимание к экрану. Например, арену с подводной лодкой хочется изучать отдельно от, собственно, боев. Стоит только приглядеться, чтобы увидеть вон в том углу экран с Трон Бонн, а вон там – и саму госпожу, сидящую в обнимку с сервботом и болтающую ножками. Арена на подъемнике обязательно заинтересует даже тех, кто имеет лишь отдаленное представление о вселенной Marvel. Да и какая разница? Огромные сменяющие друг друга плакаты, бегающие туда-сюда люди, какое-то шествие на улице, знакомые вывески – не заметить просто невозможно! Наконец, битва с Галактусом, который просто не помещается на экране, а в случае поражения так и вовсе расправляется с планетой одним хлопком, тоже надолго останется в памяти. Другими словами, Capcom удалось превзойти себя. Marvel vs. Capcom 3 – это впечатляющая работа, после знакомства с которой сразу видно, для чего понадобились десять лет перерыва.

ОЦЕНКА 9.0



Модок непопулярен в онлайне. Что странно, ведь персонаж очень интересный. И читерский.

Новый файтпад

Ни один файтинг последнее время не обходится без собственного аркадного стика и файтпада. Однако в первом случае меняется лишь картинка (все последние стики Mad Catz собраны по примеру SSFIV TE Round 2). Неустанно дорабатывают лишь небольшие и дешевые контроллеры. В случае с Marvel vs. Capcom 3 один такой изготовила компания PDP, и следует сразу сказать, что это не очень хорошие новости. Во-первых, у PDP есть только лицензия на использование изображений персонажей вселенной Marvel. Во-вторых, лицензия эта имеет силу только на территории США. Поэтому файтпад продается только в США, и не каждый интернет-магазин согласится отправить один такой в Россию.

Но это плохие новости. Хорошие – это необычная, но очень удобная форма, легкость, правильная раскладка на шесть кнопок (хотя X слишком близко расположена к кнопке вызова дашборда), принципиально иная форма аналогового рычажка. «Плавающей» крестовины нет.

Насколько такой аналог удобен, судить пока сложно. Он мало чем отличается от того, что предлагает стандартный контроллер Xbox 360.







TEAM MARVEL – ЭТО ИЗВЕСТНЫЕ ГЕРОИ, ВРОДЕ РОСОМАХИ ИЛИ МАГНЕТО, НО ТАКЖЕ И ДОРМАММУ И МОДОК (НА САМОМ ДЕЛЕ, M.O.D.O.K., ЧТО РАСШИФРОВЫВАЕТСЯ КАК MENTAL ORGANISM DESIGNED ONLY FOR KILLING).




Боссы сами по себе несложные, но очень уж неудобное управление делает каждую битву с ними настоящим испытанием ловкости пальцев и силы воли.

Go! Go! Bionic!



В Rearmed 2 есть и так называемые Challenge Rooms. Это, по сути, сборник различных ситуаций, с которым предстоит столкнуться в игре. Небольшие куски уровней (в виде VR-комнат для тренировки), которые просят пройти за определенное время. Испытания сложные, причем сразу непонятно, как их преодолеть. Полученные результаты, как и в одиночном режиме, тут же заносятся в общемировую таблицу рекордов. Правда, попасть на первое место будет не так-то просто: фанаты уже успели поставить рекорды, побить которые не представляется возможным без долгих и упорных тренировок.



Евгений Закиров

Bionic Commando Rearmed 2

Сегодня уже никого не удивишь хорошей скачиваемой игрой для XBLA или PSN. Неважно, будь то римейк или творческое переосмысление. Главное, что благодаря этому платформеры, beat'em up'ы и прочие, казалось бы, угасающие жанры вновь переживают подъем. Bionic Commando Rearmed не был первопроходцем, но стал одним из самых ярких примеров этого явления.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
XBLA, PSN
Жанр:
action.platform.3D
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Fatshark AB
Мультиплеер:
co-op, local
Обозреваемая версия:
XBLA
Страна происхождения:
Швеция

Уже в продаже

Однако если в первой игре разработчики старались как можно больше почерпнуть из давно забытого оригинала, то при создании сиквела упор был сделан как раз на новые идеи. То есть, как – «новые». Скорее, просто непредсказуемые, особенно если учитывать специфику сериала. Вот, например, самая узнаваемая характерная черта Bionic Commando: главный герой не умеет прыгать. Ему это и не нужно. Зацепился своей биомеханической рукой за что-нибудь и летит вперед, навстречу опасностям. А теперь представьте, что прыгать он все-таки научился, но за то, чтобы он ни разу новым умением не воспользовался, игроку полагается «ачивмент». Вау, и что тогда изменилось?

А изменилось немногое. Больше разнообразных локаций, ярких спецэффектов, дурацких боссов и откровенно несмешных шуток, а также оружия и прочей мишуры. В общем, всего того, про что никогда не захочется писать. Разнообразие в данном случае – это не достижение, а требование жанра, хотя надо признать, что уровни в заснеженных горах выглядят действительно впечатляюще. Или, например, множество спрятанных на локации «тайников», по сути, являются лишь очередной жанровой особенностью, к тому же не такой уж и нужной. Игру можно пройти от начала до конца десять раз и не найти ни одного, как это называлось в журнале «Великий Дракон», «секрета». А уж о смене оружия и речи идти не может. Зачем? Если включить смекалку, больше половины миссий можно пробежать менее чем за минуту, а в битве с боссами вообще не имеет значения, из чего стрелять.

В Bionic Commando Rearmed 2 очень хорошо со стилистикой и подражанием, но чтобы претендовать на что-то большее очень не хватает характерной для игр Capcom высокой сложности. И, наверное, юмора. Диалог двух солдат из первой части всякий раз вызывал смех. Здесь же, когда главный герой изъявляет желание что-то сообщить противнику или напарникам, хочется поскорее все промотать. И хотя юмор – это не та категория, которую можно оценивать однозначно, выглядят такие попытки рассмешить людей все равно жалко и недостойно.

С другой стороны, здесь представлен отличный локальный co-op (что почему-то по-прежнему считается редкостью) и музыкальное сопровождение за авторством композитора первой BCR. Учитывая тот факт, что все это предлагается за разумную цену, задуматься о приобретении все же стоит. Причем главным образом тем, кто по каким-то причинам не нашел в первом выпуске ничего привлекательного. Ведь BCR2, как уже было сказано, не пытается копировать старые идеи, но старается органично вплести их в новую концепцию. Пока получается не очень уверенно, но направление выбрано, как мне кажется, правильное. Осталось только прекратить все упрощать, придумать сюжет поинтереснее и перестать все время оглядываться назад. Римейк – это штука одноразовая, надо двигаться дальше!

ОЦЕНКА 6.5








Артём Шорохов

Donkey Kong Country Returns

Обезьяны семейства Конгов победоносно ворвались в мир видеоигр в то благословенное время, когда преимущество одной приставки над другой виделось неоспоримым – причём по большей части как раз благодаря тем самым обезьянам. Нам казалось тогда: у кого Donkey Kong, тот и в дамках. Сегодня – всё также, если вы по-прежнему любите платформеры.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action.platform
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Retro Studios
Ведущий дизайнер:
Брайан Уокер
Обозреваемая версия:
Wii
Мультиплеер:
co-op.local (до 2 игроков)
Страна происхождения:
США (Остин, Техас)

Уже в продаже





На закорках – навстречу опасностям! Напоминает Chip & Dale для NES, не правда ли?

Пожалуй, только Nintendo не гнушается, не жалея ресурсов, возрождать платформенную классику в приличествующем – дисковом – формате и не пускается при этом во все тяжкие в стремлении подогнать имеющиеся бренды под стандарты так называемого современного геймерского вкуса (их обычно описывают как «шутер от третьего лица с заставками»). Большой поклон Nintendo за это. За то, что у незадачливых обезьян вновь украли бананы, за то, что они без лишних слов и экзистенциальных терзаний поспешно бросились вслед за уворованным добром. За то, что такую игру – настоящий классический платформер без всяких заигрываний с тем геймером, кому этот жанр по барабану, не обделили ни бюджетом, ни вниманием, ни правом считаться полнокровной самостоятельной игрой нынешнего поколения. Серьёзно, это дорогого стоит. От DKCR нельзя отмахнуться, сделав вид, что это, дескать, ещё одна дряхлая игра для дряхлых олдскульщиков. Retro Studios не жалеет ни спецэффектов, ни вычурных киношных ракурсов, ни врезающихся в память сугубо геймплейных сцен, исправно удивляющих и восхищающих буквально на ровном месте. К слову,

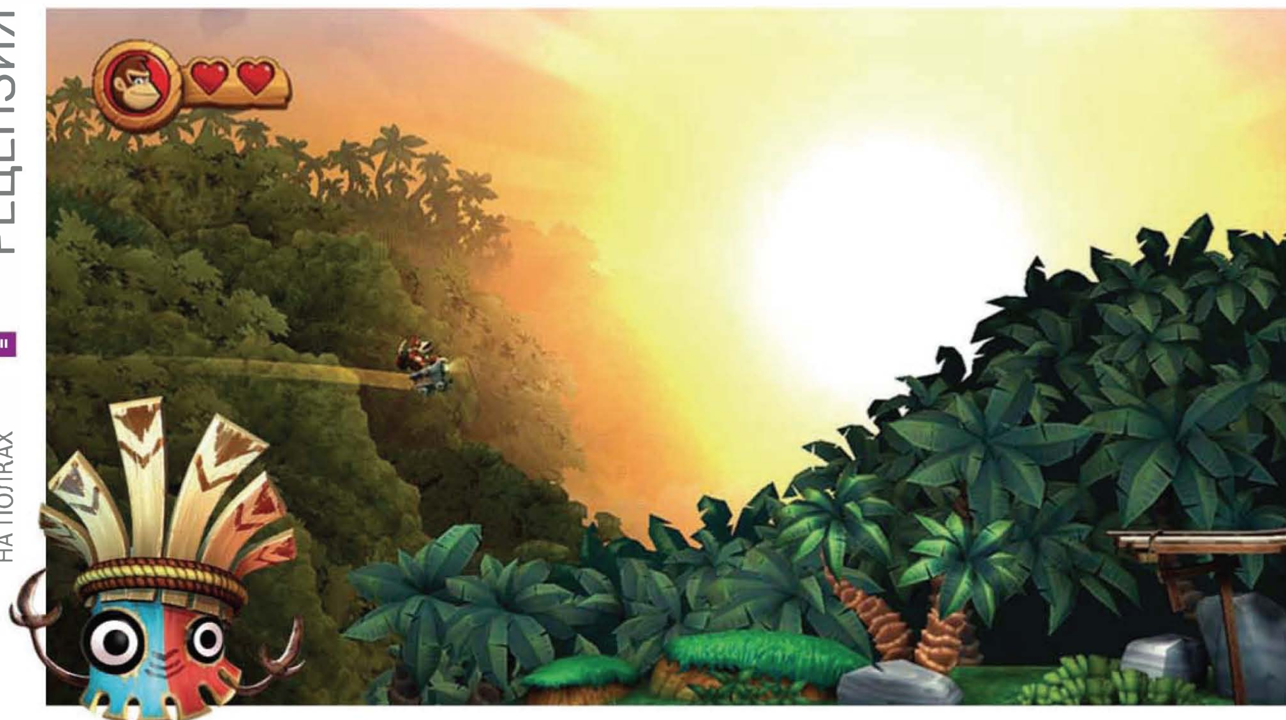
В отличие от 16-битной трилогии Rare, продающейся в Virtual Console, DKCR не требует наличия Classic-контроллера и даже более того – не поддерживает его вовсе, хоть управление здесь самое что ни на есть «классическое». Штука в том, что каждая из предложенных схем (только пульт, имитирующий геймпад NES, или же пульт в связке с нунчаком) зациклена на том, чтобы заставить игрока неистово трясти руками для выполнения обыденных действий, которым хватило бы и кнопки, – например, чтобы кувыркнуться, подуть на одуванчик или (ради чего, собственно, Миямото и настаивал на всей этой схеме) поколотить по земле руками, сотрясая окрестности в поисках хрупкой или просто интерактивной конструкции. Миямото можно понять: он хочет, чтобы геймер почувствовал себя неистовым Данки Конгом, царём джунглей. Геймера тоже можно понять: ему удобнее кувыркаться кнопкой и кнопкой же дуть на одуванчики. К сожалению, компромисса нет. Не страшно, но всё-таки немного обидно – ведь с одними лишь кнопками и впрямь было бы удобнее. Мы, конечно, высоко оценили «сугубо барабанную» схему управления в Donkey Kong Jungle Beat (2005), но ведь «иногда бывают просто игры»... И DKCR как раз из таких.



Всякий раз, погибнув и начав с чекпойнта, приходится заново собирать секреты и наиболее ценные бонусы (те самые золотые буквы, составляющие слово «KONG») – черта, от которой в современных играх уже избавились, чтобы не затягивать прохождение и не усложнять задачу: мол, один раз ты уже всё это сделал, и на колесе виртуозно прокрутился, и по лианам пропрыгал, и врага в качестве трамплина использовал – к чему ж всё сызнова проделывать из-за мелкой неудачи или случайного прыжка мимо цели? Однако DKCR неумолимо засчитывает результат не раньше, чем чрезмерно жизнерадостный свинёнок отмахнёт флажком вожделенный чекпойнт. Впрочем, не из-за чего переживать – до этого есть дело лишь тем геймерам старой закалки, кто непременно хочет заполучить все 100% секретов, и в этом контексте подобное решение обретает смысл. Тем более что накопить побольше жизней (а то и вовсе научиться их размножать) в DKCR вообще не проблема.

Музыка состоит преимущественно из ремиксов старых композиций, и первые пару часов несказанно этим радует. Со временем, впрочем, начинаешь замечать, что воспринимается она по-другому. Обилие современных украшательств подчас скрывает саму мелодию, которой раньше в звукоряде игры была отведена главенствующая роль. В этом смысле, можно сказать, что музыкальная тема, допустим, первой DKC держала на себе весь уровень, допуская к слуху игрока лишь немногие «ценные» звуки и эмбиент, будто бы прописанные в очаровывающий саундтрек. Звуковая картинка DKCR, напротив, разнообразна и до пестроты красочна, словно сами джунгли, и скорее подходит для OST'а из игры, нежели для самой игры.





эти самые сценки-хлопушки полностью вытеснили видеоролики (уж они бы здесь были попросту неуместны), и это определённо на пользу игре, претендующей на лавры «той самой» Donkey Kong Country, что шестнадцать с половиной лет назад подарила миру английская Rare. Большое трио «Миямото – Танабе – Кельбау» возрождало бренд с той тщательностью, с какой пристало запускать космические корабли. Совместными усилиями японских продюсеров и американских разработчиков было сделало всё, чтобы новая Donkey Kong Country всё-таки осталась старой-доброй игрой нашего детства, но при этой воспринималась настоящим «большим» релизом, и ни у кого не возникло бы и мысли о том, место ей на WiiWare или DS вместе с прочими 2D-платформерами.
Приятно, что сотрудники Retro Studio, авторы уже однажды успешно перезагруженного сериала, десятилетие проведшие за разработкой шутер-трилогии, столь внимательно прислушивались к наставлениям Сигеру Миямото, ловили и тут же воплощали в игре каждое слово мэтра. Я нисколько не сомневаюсь, что именно благодаря этой почтительности, помноженной на безусловный талант самих американских разработчиков, DKCR получилась настолько правильной, предсказуемо отличной игрой.
И всё-таки мне совсем немного – самую чуточку! – жаль, что не осмелились они или, быть может, не захотели отправиться дальше, за границы концепции «идеального сиквела». И потому Metroid Prime так и остался наиболее дерзким и оттого революционным проектом студии. Что, конечно, ничуть не умаляет качества новой игры: Donkey Kong Country Returns достойна воплощать идеал 2D-платформера в идеологии Nintendo. Retro Studios же в свою очередь эффектно доказала, что возрождение культовых сериалов нашего детства –

Вверху: Многие уровни представляют собой целые сюжеты с участием пиратских кораблей, землетрясений, взрывов, гигантских спрутов и драматических кадров, от которых буквально захватывает дух. Дело Майкла Бэя живёт!

От подводных уровней после ряда экспериментов решили отказаться из соображений ритма – мол, игра на этих этапах слишком замедляется и это ей не на пользу. Глядя на финальный вариант, нельзя не согласиться: ритм здесь бешеный, игра как берёт в оборот где-то на первых уровнях, так и не разжимает хватки до самого финала, всё это время неумолимо наращивая темп. Пожалуй, это хорошо – как произведение DKCR получилась очень цельной, сфокусированной: знает, чего хочет, и умеет этого добиться. С другой стороны, от возвращения семейства Конгов мы вправе ждать возвращения собственных эмоций 16-летней давности. Запуская сегодня две первые части (в Virtual Console – за копейки и с поддержкой экранов 16:9), нельзя не отметить, что уровни под водой и в небе, придуманные Rare, – разгрузочные. Это шанс для игрока перевести дух, сменить вид деятельности, поудобнее перехватив геймпад (не всё же прыгать, можно и поплавать, и полетать от бочки к бочке высоко-высоко над землёй) – переключить внимание и совершить жанровую медитацию под завораживающую музыку, действительно – намеренно! – сбивающую ритм, прогоняющую напряжение нескольких предшествовавших уровней. Отдавая себе отчёт в том, что согласятся со мной далеко не все, я тем не менее пожурю «Возвращение» за эту вот преднамеренную однобокость. Ведь при всех своих восхитительных качествах DKCR порой напоминает изнуряющий платформенный марафон, infinite combo из прекрасных, великолепных, но всё же концептуально одинаковых уровней, когда каждый последующий воспринимаешь будто очередное испытание, в какой-то грустный миг заметив, что уже растерял то любопытствующее восхищение, с которым их должно встречать. Одно исключение – заезды на вагонетках. Но и они падают на играющего тяжёлым монолитном все и сразу вместо того, чтобы разнообразить игру на всём её протяжении, лишь время от времени неожиданно подкладывая рельсы там и сям.

Внизу: Арахисовая пушка Дидди в действии. Шустрый мелкий обезьян ещё и подпрыгивать успевает!



в надёжных руках, и успех Metroid не был случайным.

Да, DKCR и впрямь ощущается «правильно» – сложно представить поклонника оригинала, которому не по нраву его нынешнее перерождение. И пускай у каждого, вероятно, найдётся пара мелких причин для недовольства, как нашлись они у автора этих строк, но мелкие недовольства эти ничуть не в состоянии затмить того факта, что перед нами самая что ни на есть настоящая новая часть легендарного сериала, с гордостью несущего знамя истинного, во всех смыслах классического платформера.

ОЦЕНКА 9.0

Миямото не особенно горел идеей воплотить в новом DKC долгожданный режим совместного прохождения. Более того – советовал на него не отвлекаться. Тем не менее, американская сторона взяла на себя смелость позволить геймерам проходить игру вдвоём одновременно и даже разработала обходной маневр, позволяющий уберечься от известных со-ор недугов жанра.

Перво-наперво, второй игрок (предположительно – гость, а значит, играет похуже) поставлен в более выгодное положение: у Дидди Конга всегда за плечами джетпак для затяжных прыжков и к тому же он не просто хлопает по земле, как громила Данки, а вдобавок ведёт артобстрел арахисом, подчас превращая борьбу с врагами в обезьянье подобие Contra. Вторая уступка – возможность в любой момент вольготно усесться у старшего брата на загривке и, помогая джетпаком как и в сингл-режиме, спокойненько переждать сложный платформенный участок, не путаясь под ногами и не расходуя «общие» жизни. Не панацея, но вполне удобная и достаточная система, наряду с уже привычным Super Guide* упрощающая жизнь всем тем, кто плохо прыгает, но очень артистично падает.

** – Система-помощник, предлагающая всякому игроку, умудрившемуся угробить персонажа восемь раз подряд, перехватить управление и гарантированно провести через сложный участок, демонстрируя, как именно это нужно было сделать.*

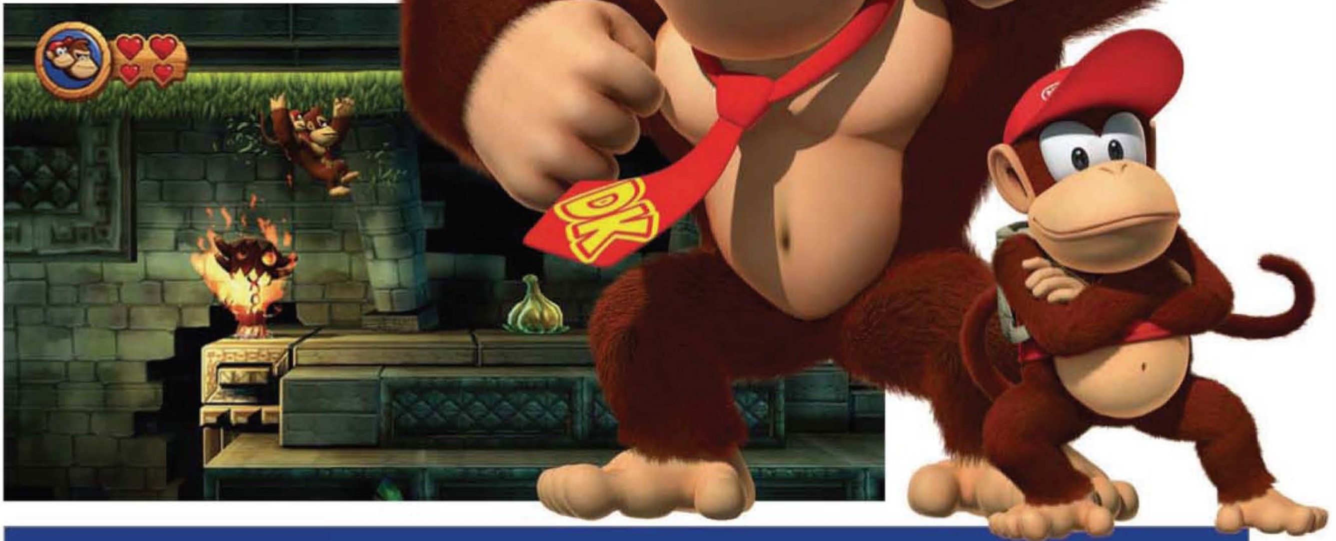
Формально Returns – не продолжение, а именно «возвращение» сериала. Nintendo словно пытается забыть о том, что когда-то работала с Rare и задолжала студии респект за одну из самых ценных своих игр, одновременно пытаясь превзойти оригинал во всём. Возможно, именно поэтому в DKCR нет извечных недоброжелателей обезьян – кремлингов. Вместо них в качестве врагов выступает вся фауна джунглей разом – самые разные зверушки, чей дизайн был выписан с нуля, поддались гипнозу главного зачинщика всех беспорядков. Вдобавок гораздо чаще, чем раньше бороться приходится не с конкретным противником, а со всевозможными естественными препятствиями, и это делает игру более насыщенной платформенными элементами, одновременно разгружая «боевую» её часть. Такой баланс определённо пошёл на пользу – долгожданное возвращение Данки и Дидди Конгов на экраны всё больше напоминает именно приключение в погоне за похитителем бананов, задвигая прыжки по головам врагов чуть дальше на периферию.

DKC RETURNS ДОСТОЙНА ВОПЛОЩАТЬ ИДЕАЛ 2D-ПЛАТФОРМЕРА В ИДЕОЛОГИИ NINTENDO.



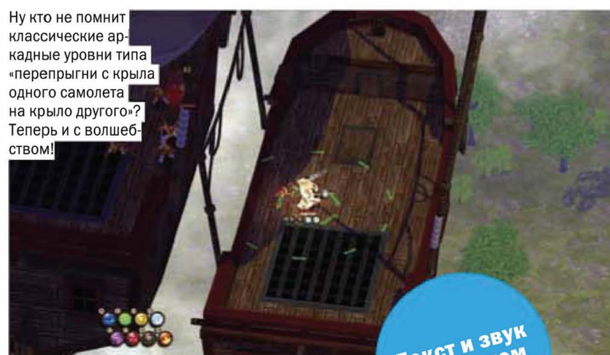
Любимый ездовой носорог не появляется в игре утомительно долго. Но зато сколько радости, когда впервые вдруг увидишь знакомый с детства ящик!

Внизу: На всякой новой тематической локации первым делом нужно разобраться, на что здесь дуть. И неважно, одуванчики это или зажженные свечки – главное, что за ними может скрываться бонус! Вообще, с секретами здесь всё ну очень хорошо.



К былым «уровням-жанрам» (бочки на небесах, вагонетки, джунгли) добавились и новые схемы. Например, этаким приветом из King of Swing выглядят большие геймплейные куски, где необходимо карабкаться наверх, цепляясь лапами-руками за поросшие мхом и травой участки платформ, и это здорово позволяет разгуляться фантазии левел-дизайнера. Сам левел-дизайн, между прочим, очень и очень хорош – ничуть не покривлю душой, сказав, что он по всем статьям превосходит оригинальные 16-битные игры. В жанре, настолько же традиционном, насколько и конкуренто-опасном, такие комплименты – на вес золота. К сожалению, наряду с уровнями восхитительными нет-нет да и попадаются «просто уровни» – ничуть не плохие, они даже сделали бы честь иному платформеру попроще, но рядом с такими соседями неизменно теряющиеся, и в памяти оседающие разве что в связи с особенно сложными участками. Пожалуй, гоняйся Майкл Кельбау и Брайан Уолкер за оценками и тёплым местечком в Зале Славы Великих Платформеров, от нескольких «проходных» этапов они бы избавились, тем более что и без них игру никто не назвал бы короткой. Но, положа руку на сердце, всякий фанат скажет: чем больше, тем лучше. И я, как геймер, с ним обязательно соглашусь.


Инвентарь в игре ограничен: один посох, одно дополнительное оружие. Добро падает из врагов и отыскивается, как в случае с Staff of Life, на огороде.


Ну кто не помнит классические аркадные уровни типа «перепрыгни с крыла одного самолета на крыло другого»? Теперь и с волшебством!

Текст и звук на русском языке

Magicka

С пародийными играми во все времена было тяжко: сложно относиться к «игре как искусству», если это самое искусство кривляется и выставляет всех вокруг, включая создателей игры и самого игрока, полными идиотами. Но что парадоксально, это паясничество не мешает нам получать удовольствие от «низкого жанра».


Святослав Торик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox360, PS3
Жанр:
action.puzzle.fantasy
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель/дистрибьютор:
1С–СофтКлаб
Разработчик:
Arrowhead Game Studios
Обозреваемая версия:
PC
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based, online
Страна происхождения:
Швеция

Уже в продаже

Каждый представитель этого... течения? Нет, пусть уж будет жанр, да – так вот, каждая птица, залетавшая в этот узкий негустонаселенный сектор, воспринималась и рассматривалась ценителями со всех сторон чуть ли не под лупой, настолько мало их было. Я говорю не о мелких Flash-развлечениях, коих тысячи (на newgrounds.com под это дело целый раздел отвели), а именно о «больших играх» и коробочных релизах. Ну вот что из последнего, кроме рекламной демки Duty Calls вы сможете вспомнить? В лучшем случае The Bard's Tale от Брайана Фарго, но это скорее игра-капустник, где высмеиваются общие RPG-штампы одним из создателей этих штампов. Ретроманы вспомнят Eric the Unready... впрочем, это уже тема для спецматериала, а в данном тексте я хочу лишь сообщить уважаемому читателю, что Magicka – это лучшая игра-пародия за последние пять лет, причем как в категории «игра», так и по линии «пародия».

Игровой процесс без колебаний можно назвать оригинальным: у игрока в подчинении есть восемь базовых элементов, от огня и воды до жизни и аркана, плюс пара дополнительных – пар и лед. Сочетая эти примитивы до пяти штук в ряд, можно создавать заклинания, которые умножаются на способ применения (вдаль, на радиус, вокруг себя, на себя, на оружие). Более того, некоторые элементы придают заклинанию определенную форму: например, если начать колдовство с элемента земли, то брошенное вдаль заклинание пропашет борозду между колдуном и целью. Если начать со щита и использовать на себя, то вы получите непосредственную неуязвимость к выбранному элементу, а если кастануть то же заклинание вокруг себя, то будет возведен прочный барьер из этого элемента. Не откажу себе в удовольствии козырнуть громким числом: количество известных комбинаций заклинаний в Magicka составляет аж 1124 штуки!

Понятно, что справиться с таким багажом не каждому под силу, поэтому поход по сюжетной линии сопряжен с экспериментами по выяснению самой мощной комбинации (начинающему маджиканину открою страшный секрет Луча Быстрой Смерти: аркан, пар, пар, молния, молния). Враги встречаются самые разные и в самых разных количествах, так что – тактике место! Хотя лично мне показалось, что вышеупомянутая аркан-комба является кандидатом в официальное Универсальное Оружие Победы. И после одиннадцати патчей мнение не изменилось, что вряд ли можно назвать хорошим признаком.

Нет-нет, вы не ошиблись: одиннадцать патчей (пока писал этот текст, вышел уже двенадцатый). В релиз Magicka попала настолько недотестированной, что в комментариях к заплаткам встречались такие выражения, как «седьмая глава наконец-то стала проходимой» и «вылеты сократились примерно в два раза». Впрочем, если вы еще не игра-

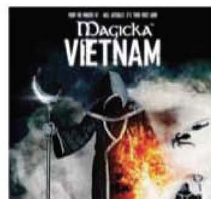

Момент истины: кузнец сделал M-60 «из скрепки». После него игра уже не будет прежней. Или будет?


Девятый уровень словно создан для совместной игры: этот долгий энкаунтер напоминает какой-нибудь Left 4 Dead.



Джунгли зовут!

Вскоре после выхода игры, 1 марта на конференции GDC глава студии с абсолютно серьезным лицом анонсировал первое контентное расширение под названием Magicka: Vietnam. Да, именно так. В скачиваемом дополнении колдуны попадают во Вьетнам, где им противостоят гоблины с автоматами и многочисленные ловушки в опасных джунглях. После M-60 в основной игре, наверное, стоило ждать чего-то такого. Ну и подколоть коллег не забыли: см. чудесную картинку к врезке!



ли, то вам это не грозит, а вовсе даже наоборот: по поводу собственных недоработок создатели, ничуть не смущаясь, сыронизировали на публику, выпустив бесплатный мини-DLC под названием Mea Culpa («Мой грех» в переводе с латыни), в который вошли такие предметы, как Bugged Staff и Patched Robe.

По-настоящему неприятные ощущения вызывает такая вот малость: набор случайностей, которые, будучи выстроены в одну цепочку, могут здорово отбить желание играть дальше. Йети способны сожрать героя в одно мгновение, даже если тот пробафан и обкастован по самое не могу. Особо сложные боссы любят баловаться разными видами магии, а значит, нужно очень быстро ориентироваться по ситуации, переключая один щит за другим и не забывая атаковать злодея. Битва с предпоследним главгадом отняла у меня не меньше получаса – приходилось нащупывать такую связку, которая бы не зависела от случайностей, сопряженных с этим энкаунтером.

Но это единственное серьезное препятствие искупают вещи самые несерьезные. Такое ощущение, что геймдизайнеры, сценаристы и писатели диалогов (подозреваю, что это одни и те же люди) задались четкой целью – каждая отдельная фраза должна вызывать улыбку. Язык, на котором разговаривают в этом мире, является смесью английского, немецкого и какого-то из скандинавских (все субтитры, впрочем, на английском). Каждый второй NPC выдает какую-нибудь забавную фразу на тему игровых штампов, а попытки открыть двери в городах неизменно напоминают о том, что в Magicka свои законы геймдизайна. О побочных заданиях и говорить нечего – там пародия на пародии сидит и пародией погоняет.

В конце концов, достаточно просто почитать список достижений: отсылки к фантастическим фильмам, научным теориям, компьютерным играм, интернет-мемам, поп-музыке есть в каждом втором названии. Убил гигантского червяка – получи достижение Solid Snake, создал заклинание с паром – Let off some steam (тут аж тройной смысловой слой). Да и в самой игре есть совершенно восхитительные сценки! Когда солдат отчитывается перед генералом, стоя у колодца, до последнего момента ожидаешь пинка и фразочку типа «Madness?! This is Magicka!», но нет – не так все просто. С третьего эпизода Magicka превращается – по желанию игрока, разумеется – в откровенную Contra, когда благодарные за спасение крестьяне выдают герою ручной пулемет M-60. Несложно догадаться, на ком проводятся первые испытания этого устройства, ведь такого понятия, как «дружественный огонь» в игре не существует – убить можно всех и вся.

Собственно, шутки здорово спасают от некоторой скуки, периодически захлестывающей игру в режиме сюжетной кампании. Она сама невелика – 13 глав по 30-40 минут каждая – но насыщена какой-то особой атмосферой. Идешь по дремучему лесу, заходишь в деревню умертвий – и вдруг начинает играть переделка темы Тристрама из первой Diablo. И сразу улыбаешься, и сразу снова хочется играть дальше, просто чтобы посмотреть и оценить: что же там еще придумают-то. И, должен отметить, до самого конца сценаристы не разочаровывают.

Ну а после титров – самое время провести часок в онлайне. В кооперативном режиме можно запустить на любой уровень до четырех игроков, которые будут мешать друг другу, помогать, воскрешать, но в общем и целом – двигаться вперед. Тут весь интерес в том, что каждый игрок использует свои заклинания, к которым он привык, и в итоге получается красивая мешанина спецэффектов против толпы умертвий, к примеру. А поскольку воскрешение нынче бесплатное, то ничто не мешает запульнуть другу волшебным булыжником по темечку.

Так что если есть пара-тройка свободных вечеров, и хочется оттянуться, то Magicka – отличный кандидат, тем более что игра стоит всего $10 в Steam.

ОЦЕНКА 7.0



За особо кровожадные убийства дают специальное достижение Bad Taste.





Вверху: С отдельными хорошо защищенными врагами придется повозиться, применяя весь арсенал контролирующих средств – от заморозки до барьеров разного рода.

Внизу: Этот уровень называется Grim Tango. Здесь играм от Lucas Arts вообще хорошо досталось: когда герой смотрится в зеркало, он произносит фразу «Эй, это же тот парень из Loom!».





Вообще-то мы пришли к этому обаятельному дракону за советом... с M-60... и с Посохом Смерти... и с заряженной комбой FQ-FQ-A-A-S...



Magicka – очень социально ориентированная игра.



Йорк непредсказуем, за исключением тех случаев, когда надо представляться незнакомцам.

Соавтор сценария игры – Кендзи Гота, кинорежиссер японской инди-сцены и хороший друг SWERY. Товарищи часто обсуждали любимые фильмы за выпивкой – и решили воссоздать атмосферу собственных посиделок в игре. Так и появились монологи Йорка о старых фильмах: каждый раз, как протагонист едет в машине, он не может удержаться от того, чтобы поделиться с Заком воспоминаниями о любимых кинолентах – от «Дрожи земли» до работ Джона Хьюза. Йорку первые два «Супермена» нравятся больше, чем первые две части «Звездных войн», представляете?



Сергей Цилюрик

Deadly Premonition

В наш век клише и предсказуемости найти игру, которая могла бы по-настоящему удивить, непросто. Deadly Premonition это удается настолько, что, если бы здешний геймплей не был сущей пыткой, ей вполне можно было бы ставить все 10 баллов.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action-adventure. third-person.modern. freeplay
Зарубежный издатель:
Rising Star
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Access Games
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония

Несколько лет назад, на самом старте жизненного цикла консолей этого поколения, были анонсированы Heavy Rain и Alan Wake – два «имиджевых» проекта от платформодержателей. Чуть позже никому не известное японское издательство объявило о разработке Rainy Woods – игры, на первый взгляд схожей по духу с двумя вышеупомянутыми проектами. Вскоре она пропала с радаров игропрессы (в отличие от конкурентов, пользовавшихся миллионными рекламными бюджетами), а потом, переименовавшись в Deadly Premonition, тихой сапой вышла и оказалась лучше, чем два соседних проекта про маньяков в дожде и тихие американские городки.

В вопросе соответствия заявленному, по крайней мере. Heavy Rain, претендующая на серьезность «интерактивная драма», оказалась погребена под банальностью и дырами собственного сценария. Alan Wake, солидный триллер, потерял концовку в дебрях DLC, и развязку нам, кажется, придется ждать от сиквела. А Deadly Premonition – это целостный, законченный продукт, которому, в полной мере удается быть тем, чем он пытается быть – безумным, местами абсурдным и совершенно непредсказуемым детективом. Этаким «Твин Пикс» от мира видеоигр.

Welcome to Rainy Woods

«Специальный агент ФБР Фрэнсис Йорк Морган, – представляется он, тыча «корочкой» в нос каждого собеседника. – Пожалуйста, зовите меня Йорк. Все так делают». Герой наш приехал в городок Гринвэйл, что в штате Вашингтон, расследовать убийство местной девушки – знакомо, не правда ли? С «Твин Пикс» Deadly Premonition роднит очень, очень многое: от завязки до многочисленных аллюзий и цитат.

Взять хотя бы протагонистов: Йорк, как и Купер, экспрессивен, часто видит странные сны, в расследованиях полагается на интуицию, обладает характерной жестикуляцией и крайне неравнодушен к выпечке и хорошему кофе. Диану же Йорку заменяет некто Зак, с которым герой болтает при каждом удобном случае, прислонив два пальца к виску. А вместо тибетских упражнений он занимается гаданием на любимом напитке. «В этом городе точно что-то происходит, Зак. Мой кофе предупредил меня об этом».

Тем не менее, несмотря на то, что Deadly Premonition оперирует во многом теми же образами, что и Twin Peaks, история в ней рассказывается все же другая. И она, как и сериал Дэвида Линча, непредсказуема с начала и до конца – и

Уже в продаже

Нельзя хотя бы парой слов не упомянуть и саундтрек. Он красив сам по себе; в нем есть и нотки Бадаламенти, и достаточно много самобытности. Его использование в игре, однако, весьма неровно: иногда он заглушает диалоги, иногда звучит невпопад происходящему, подчеркивая абсурдность действа, а иногда – наоборот, попадает точно в цель, делая сцены на удивление эмоциональными.





Вместо приза Йорк вылавливает его изображение. Deadly Premonition даже не думает стесняться того факта, что она – всего лишь игра.



я говорю не только о поворотах сюжета, но и о каждом диалоге, каждой сценке. Остается только подбирать челюсть каждый раз, как она выкидывает очередной финт – к такому в играх вы не привыкли, не готовы. И тем паче удивительно то, как после всей нарочитой абсурдности ближе к развязке Deadly Premonition становится на редкость внятной и увлекательной! И, что немаловажно, логичной: когда личность таинственного убийцы раскрывается, все становится на свои места, а не наоборот, как в Heavy Rain.

Ведерко дегтя

При всем великолепии сюжета у Deadly Premonition есть один титанический недостаток – геймплей. Как говорит сам Хидетака Суэхиро, режиссер игры, решение добавить в нее экшна пришло буквально на финальной стадии ее разработки – и это очень заметно. Все эпизоды, когда агент Йорк вынужден взяться за оружие, кажутся совершенно ненужными и притянутыми за уши. Обычно это обставлено так: он в компании приезжает на место преступления, заявляет «дальше я пойду один», заходит внутрь и оказывается в альтернативном мире а-ля Silent Hill, только вместо белого тумана – фиолетовый, а роль пропастей и естественных преград играют заросли странной бордовой растительности. Местный бестиарий до неприличия скуден и состоит из банальных мертвецов, вооруженных чем попало, и типичных японских призраков-юрэев, ползающих по потолку. Особой угрозы недомонстры для Йорка не таят, однако умирать (повторно) очень уж не желают: уже в середине игры, чтобы прикончить обычного противника, в него нужно из обычного пистолета (единственного оружия, у которого по умолчанию патроны бесконечны) высадить обойму хедшотов. А если не в голову, то и все две. При этом на каждом уровне количество врагов исчисляется десятками – поэтому сделайте себе одолжение, играйте на Easy.

На счастье Йорка, враги неповоротливые, от них можно убежать (от назойливых любительниц потолков – увы, нельзя) и даже просто обойти стороной, задержав дыхание (под это даже выделена отдельная кнопка). Управление здесь выполнено на манер Resident Evil 4, так что между бегом и стрельбой в любом случае придется выбирать. Хотя нет – есть еще сомнительная альтернатива в виде холодного оружия – оно более мощное, но позволяет врагам подобраться на опасную дистанцию и, что куда хуже, ломается от нескольких ударов.

Помимо обычных врагов, по душу Йорка иногда приходит и сам злодей, Убийца в Плаще. Сражаться с ним нельзя – нужно либо уворачиваться от его атак (QTE), либо спасаться бегом (долгие QTE), либо прятаться на манер Clock Tower. Хоть это и вносит какое-то разнообразие в игровой процесс, радости

Directed by SWERY

Много ли еще вы вспомните игр, в титрах которых создатель подписывался бы никнеймом? Мне вот сразу в голову приходит SUDA51 – и его работы во многом напоминают творение Хидетаки Суэхиро, также известного как SWERY65. «Punk's not dead» – гласит слоган студии Суды; словно отвечая на это, Йорк, ровесник Суэхиро, стыдливо признается, что когда-то в молодости очень увлекался панк-роком, но это было давно и неправда. Изначально в голове режиссера игра выглядела совсем иначе: он думал сделать серьезную и циничную детективную историю в городском сеттинге с аутентичной криминалистикой. В результате обсуждения этой идеи с продюсером задумка изменилась кардинально: реалистичность была принесена в жертву мистике.



Вверху: Убитая горем мать погибшей девушки сокрушается, что не может найти любимое платье дочки. Поперек ее истерических рыданий появляется «Side Mission Start».



Внизу: Суровый хозяин бензоколонки плюёт на капот машины Йорка каждый раз перед тем, как его обслужить. Ну и манеры!

ЭТО ДЕРЗКИЙ АВТОРСКИЙ ПРОЕКТ, У КОТОРОГО ПОЛУЧИЛОСЬ БОЛЬШЕ, ЧЕМ У ИМЕНИТЫХ СТУДИЙ С ОГРОМНЫМИ БЮДЖЕТАМИ.



В Японии игра называется Red Seeds Profile. Красные семена – именно то, что и привело Йорка в Гринвэйл.

мало: прятки неимоверно затянуты, а QTE неизобретательны.

Real time, real scale, real life

В таком случае невольно можно задаться вопросом – что же это за «вклад в развитие жанра», за который Deadly Premonition получила медаль? Ответ кроется в слове «freeplay». Игра создавалась под вынесенным в подзаголовок девизом и во многом в стремлении к реализму преуспела. Взять хотя бы Гринвэйл – в нем отражена не только атмосфера маленького американского городка, но и его размеры. Это звучит несколько дико, но так оно и есть: в США даже небольшие населенные пункты растягиваются по площади на множество квадратных километров и, как следствие, в стране Свободы невозможно жить без автомобиля. Создатели Deadly Premonition не стали сокращать типичные для Америки расстояния – чтобы добраться из одного конца города в другой пешком, потребуется добрый час, а то и больше!

Время тоже течет в мире Deadly Premonition: как и в Dead Rising, здесь важно быть в нужное время в нужном месте, чтобы история продолжилась. Только агента Йорка, в отличие от Фрэнка Веста, таймер не поджимает: расследование займет добрую неделю, а время в DP течет неторопливо – по сравнению с реальным оно быстрее, быть может, раза в два. Чем же занять себя?

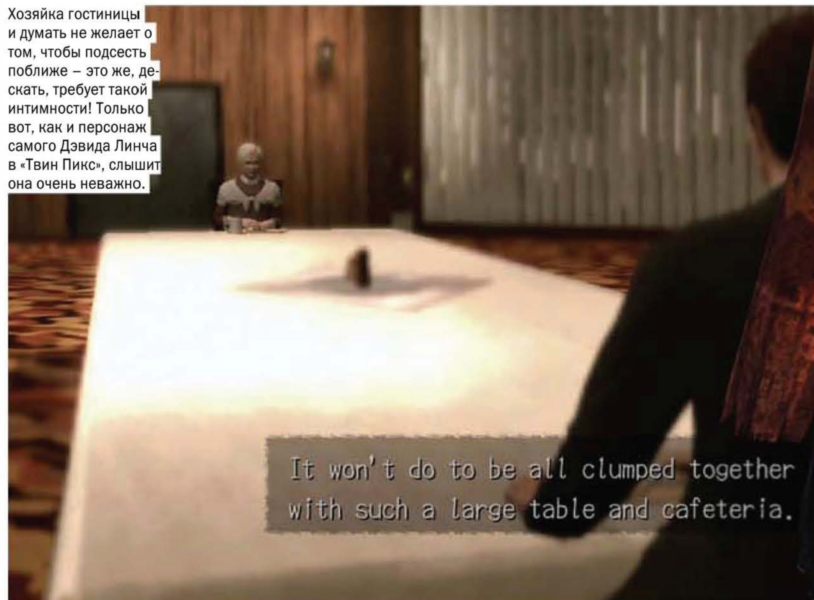
Например, знакомством с жителями Гринвэйла, среди которых попадаются персонажи, по колориту не уступающие главному герою. Доктор, сделавший себе карьеру в большом городе, но предпочитающий просиживать штаны в морге местного госпиталя за шахматными задачами? Говорящий исключительно стихами слуга прикованного к инвалидной коляске и не снимающего противогаза магната, скупившего полгорода? Шериф, у которого два лучших друга – гантели Сильвестр и Арнольд? А как насчет любителя рок-музыки Кита, безумной старушки Сигурни и чернокожего знатока оружия по имени Уэсли? В городе живет пара дюжин уникальных персонажей – и ключевое слово здесь «живет». У каждого из них есть свой распорядок дня, свои привычки и пристрастия; за ними в прямом смысле слова можно проследить. Например, Эмили, симпатичная (и похожая на Наоми Уоттс) помощница шерифа, обычно обедает в баре SWERY65, а дома по вечерам занимается упражнениями (ее попытки боксировать умилительны), длительное время проводит на велотренажере и смотрит ТВ. Да, Йорк не гнушается подглядывать в окна частных домов. Кто бы его этикету научил!

В плане фриплея Deadly Premonition можно по праву назвать достойной преемницей Shenmue: ей гораздо лучше, чем какой-либо еще игре, удается показать настоящий живой город. Число живущих



Типичный кадр из игры. Здешние монстры, может быть, и банальны, но их атаки – нет.

DEADLY PREMONITION НЕПРЕДСКАЗУЕМА С НАЧАЛА И ДО КОНЦА – НЕ ТОЛЬКО В ПОВОРОТАХ СЮЖЕТА, НО И В КАЖДОМ ДИАЛОГЕ, КАЖДОЙ СЦЕНКЕ.



Хозяйка гостиницы и думать не желает о том, чтобы подсесть поближе – это же, дескать, требует такой интимности! Только вот, как и персонаж самого Дэвида Линча в «Твин Пикс», слышит она очень неважно.


Йорк отпустил бороду. Год бород ведь или как?

в нем людей невелико, но все многообразие их взаимодействия друг с другом и с непосредственным окружением просто поражает. Более того, для каждого NPC заготовлены отдельные реплики на каждую главу, время суток и тип погоды!

А еще в Deadly Premonition есть капелька, страшно сказать, «Мора. Утопии»: Йорку требуются еда, сон и личная гигиена. Разработчики подумывали еще и о том, чтобы заставить игрока мыть Йорка в душе; спасибо им за то, что от этой мысли отказались. О собственной же чистоте агент заботится сменой костюмов и отправкой грязной одежды в химчистку. В отличие от жизненно важных факторов вроде отдыха и сытости, следить за опрятностью внешнего вида Йорка необязательно – в противном случае, однако, вокруг него начнут виться мухи (всегда, даже в важных сюжетных сценах), а если не бриться, Йорк обрастет усами и бородой.

Что же до более-менее продуктивных занятий, то среди них сбор коллекционных карт, рыбалка, гонки, мини-игры вроде дартс и всевозможные задания от местных жителей – от банального поиска предметов до мини-викторины по медицинским терминам.

Can you feel it, Zach?

Но не одними фриплейными заслугами красна игра: она как нельзя лучше сближает игрока с протагонистом. Зак, о котором уже упоминалось ранее, – не просто очередная причуда эксцентричного агента. Разговаривая со своей альтер-личностью, Йорк на деле обращается непосредственно к человеку, сидящему перед экраном. Это игроку Йорк предлагает позаботиться о монстрах; именно с ним он обсуждает новые подробности расследуемого дела, болтает о сохранившихся в Гринвэйле моральных ценностях и вспоминает «Нападение помидоров-убийц». Благодаря этой без двух минут гениальной находке Йорк при всей дикости его поведения никогда не отдаляется от игрока а, наоборот, роднится с ним и параллельно раскрывается как персонаж так хорошо, как это не удавалось ни одному из протагонистов последнего времени.

Deadly Premonition – это парадокс. Это дерзкий авторский проект-долгострой от японского разработчика, у которого получилось больше, чем у именитых студий с огромными бюджетами. Это ритейл-игра, которая продается по цене скачиваемых проектов – она стоит в США $20 при 20-часовой же продолжительности. Это action-adventure, который тянет на дно экшн-составляющая – в то время как адвенчурные аспекты можно превозносить до небес. Это сборная солянка, в которой умещаются и детектив, и пародия, и мистический триллер, и настоящая трэшатина, и куча отсылок ко всему подряд. Поначалу балансирующая на грани абсурда, она во второй половине постепенно и почти незаметно переходит из категории «so bad it's good» в «wow, it's actually good», удивляя уже не эксцентричностью поведения персонажей, а поворотами сюжета. Чтобы получать удовольствие от Deadly Premonition, вовсе не обязательно быть поклонником «Твин Пикс» или вообще любить творчество Дэвида Линча – достаточно лишь быть искренним в своем желании увидеть в современных видеоиграх что-то по-настоящему новое. Потому что Deadly Premonition – это такой глоток свежего воздуха, которым можно и захлебнуться.

ОЦЕНКА 8.0

В трейлере 2007 года – единственном, что дает нам возможность узнать, какой была Rainy Woods – вместо ангельских близнецов во сне протагонисту являются два карлика, выглядящие точь-в-точь как Человек из Другого Места. Сам же герой – вовсе не Йорк, а куда более похожий на Купера агент Дэвид Янг Хеннинг. Поговаривают, что именно из-за чрезмерной схожести с «Твин Пикс» проект Rainy Woods был отменен, а на его основе была собрана Deadly Premonition.



DEADLY PREMONITION МОЖНО ПО ПРАВУ НАЗВАТЬ ДОСТОЙНОЙ ПРЕЕМНИЦЕЙ SHENMUE: ЕЙ ГОРАЗДО ЛУЧШЕ, ЧЕМ КАКОЙ-ЛИБО ЕЩЕ ИГРЕ, УДАЕТСЯ ПОКАЗАТЬ НАСТОЯЩИЙ ЖИВОЙ ГОРОД.

Первое время игра разрабатывалась под PS2 (об этом говорит качество графики) и Xbox 360 – на то время даже о девкитах PS3 еще было рано говорить. Позже, однако, в качестве платформ утвердились оба HD-некстгена, однако до локализации PS3-версия по какой-то причине не дотянула, оставшись японским эксклюзивом.

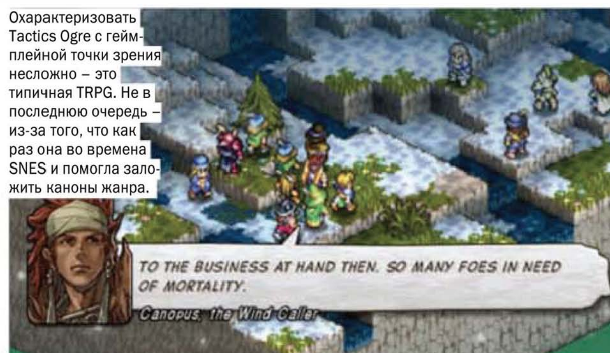

Местный аналог Красной комнаты, являющийся Йорку во снах.







Охарактеризовать Tactics Ogre с геймплейной точки зрения несложно – это типичная TRPG. Не в последнюю очередь – из-за того, что как раз она во времена SNES и помогла заложить каноны жанра.



НА ПОЛКАХ



Сергей Цилюрик

Tactics Ogre: Let Us Cling Together

Лучшая идея, пришедшая в головы руководства Square Enix за последнее время: взять нежно любимую поклонниками жанра TRPG Tactics Ogre и, всячески ее улучшив, перевыпустить на портативной платформе. С такими римейками можно и новых игр не делать!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
role-playing.tactical
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Square Enix
Обозреваемая версия:
PlayStation Portable
Мультиплеер:
vs, local
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже

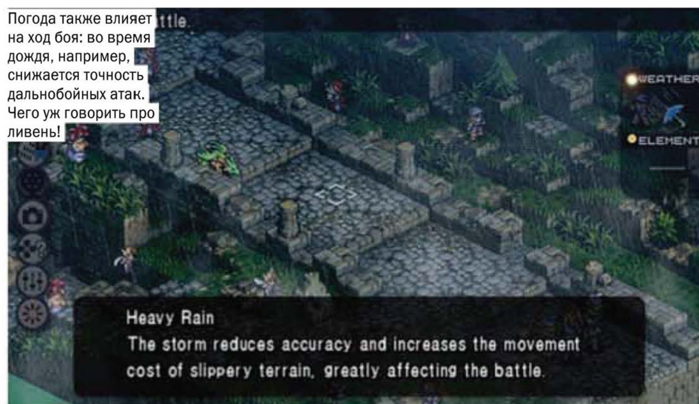
В 1986 году Ясуми Мацуно, студент, любитель AD&D и большой поклонник группы Queen, купил первый выпуск журнала Newsweek (тогда только начавшего издаваться в Японии). С этого момента, по его собственным словам, и начинается история его творений. Благодаря CNN Мацуно стал узнавать о ситуации в окружающем мире – о том, что японская пресса упорно игнорировала. Особенно его впечатлил снос Берлинской стены (Мацуно смотрел его в прямом эфире) и гражданская война в Югославии стамошними этническими чистками. То, что для современного японца немыслимо, для кого-то на другом конце планеты может оказаться совершенно обыденным – эта мысль заставила Мацуно задуматься о том, как воплотить в своем творчестве аллюзии на реальный мир.

Огромное влияние на Мацуно оказала и смерть Фредди Меркьюри, лидера его безгранично любимой группы. В память о безвременно ушедшем из жизни певце Мацуно решил именовать свои игры в честь песен Queen. Так, его режиссерский дебют объединял в своем названии отсылки к двум песням со второго альбома «квинов»: Ogre Battle и March of the Black Queen, а второе творение Мацуно обрело подзаголовок из песни Teo Torriatte (Let Us Cling Together), посвященной японским фанатам Queen.

Именно Tactics Ogre: Let Us Cling Together стала той игрой, в которой воплотились идеи Мацуно. Ее действие происходит в стране под названием Валерия; она, как и Югославия, многонациональна, и после смерти авторитарного лидера дружба народов начинает трещать по швам. Словно два исполина времен Холодной войны, США и СССР, за Валерией наблюдают две сверхдержавы – Зенобия и Лодис; последняя даже не поленилась послать в поддержку одного из народов-меньшинств взвод элитных «миротворцев».

Главные персонажи же, конечно, относятся к другому меньшинству, еще более притесняемому. Открывающая сценка сразу задает тон игре: враги сжигают родной город героя, вырезают население, уводят его отца. И юный Денам Павел клянется отомстить.

И поначалу все идет даже неплохо: заручившись поддержкой группы



Погода также влияет на ход боя: во время дождя, например, снижается точность дальнобойных атак. Чего уж говорить про ливень!



Пятая нога собаки

В римейке Tactics Ogre появился и так называемый мультиплеер. Разработчики почему-то отказались от варианта, испробованного в Final Fantasy Tactics: The War of the Lions, и решили ограничиться возможностью обмена готовыми боевыми командами. То есть, вместо того, чтобы противопоставить своим бойцам партию товарища, управляемую им же, приходится довольствоваться возможностью скачать его заготовленную партию и сразиться с ней, как с обычной AI-управляемой горсткой врагов. Одно удовольствие: подготавливая свою команду для подобных спаррингов, можно тщательно (практически как гамбиты в Final Fantasy XII) настраивать реплики, которые персонажи будут произносить в том или ином случае. Никакой цензуры, как ни странно!





рыцарей из Зенобии, он освобождает плененного герцога – лидера своего народа – и становится героем в глазах угнетенных. Радоваться приходится недолго: герцог отправляет Денама в качестве эмиссара к квартированным неподалеку темным рыцарям из Лодиса, чтобы получить гарантии их нейтралитета, – и они оказываются теми самыми злодеями, из-за которых Денам стал сиротой. Вот, казалось бы, шанс расквитаться раз и навсегда – но нет. «Извините уж, – говорят темные рыцари, – но так получилось. Нас дезинформировали, что в городе были повстанцы. Ничего личного». Обезоруживает, не правда ли? Да и ответственность на юном герое большая – нельзя же ради личной вендетты подводить свой народ.

Этот эпизод, на мой взгляд, наиболее хорошо характеризует Tactics Ogre, выделяя ее на фоне практически всех других японских RPG. Трагедия здесь – не повод для излишней патетики, а суровая правда реальности; оперируя современными терминами – collateral damage, сопутствующий ущерб, нанесенный неосторожными иноземцами во время военной операции. При этом темные рыцари не антагонизируются, они показаны не жестокими, а прагматичными. А протагонист демонстрирует ответственность – черту, не свойственную многим пылким героям JRPG. Тема ответственности и долга в Tactics Ogre занимает едва ли не центральное место.

И Tactics Ogre не стесняется вступать с игроком в диалог, перекладывая на его плечи бремя ответственности за решения Денама. Отчаявшийся герцог решается на оруэллианские меры: Денам, его доверенный, призван полностью вырезать население маленького городка ради того, чтобы, обвинив вражье ополчение в геноциде, заставить собственный народ сплотиться в рядах сопротивления. Подчиниться – значит взять на свои руки кровь невинных и собственноручно повторить зверства, от которых недавно пострадал сам; отказаться – значит стать клятвопреступником, предателем, и лишить и без того страдающий народ единственного героя и шанса на объединение. Здесь нет заведомо выигрышного и «чистого» варианта: если законопослушный, то злой; если добрый, то хаотичный. Упоминание мировоззрений из D&D тут неспроста – это решение действительно определяет



ПРОТАГОНИСТ ДЕМОНСТРИРУЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ – ЧЕРТУ, НЕ СВОЙСТВЕННУЮ МНОГИМ ПЫЛКИМ ГЕРОЯМ JRPG.

alignment протагониста, а вместе с ним – и отношение к нему других персонажей. Более того, оно определяет практически весь дальнейший ход игры.

Сказать, что Tactics Ogre нелинейна – все равно, что не сказать ничего. После судьбоносной дилеммы в конце первой главы пути Денама-лоуфула и Денама-хаотика расходятся в совершенно разные стороны. Иными словами, тут две вторые главы, во всем друг от друга отличающиеся. А в одной из них – еще одна развилка, доводящая число третьих глав до трех! Ближе к финалу, правда, три нити повествования все же сходятся воедино (говорят, что в очередной раз амбиции Мацуно разбились об реальность, и на SNES-картридже просто не хватило места). Концовок, однако, несколько, и судьбу многих важных персонажей приходится определять игроку.

Помимо заслуг Мацуно-сценариста Tactics Ogre славна и его достижениями как геймдизайнера. Она стала одной из первых (увы, не первой – ее на несколько месяцев опередила Front Mission) TRPG с изометрической перспективой, делающей актуальной третье измерение на поле боя, и огромным количеством всевозможных умений и характеристик героев. Поэтому неудивительно, что поклонники жанра величают Tactics Ogre

Вверху: Среди способностей ниндзей – и умение атаковать двумя руками по очереди, и одноразовый щит, блокирующий любой урон. Эта опциональная битва, где партии противостоят добрые два десятка умелых противников, заставит попотеть даже опытных стратегов.

Внизу: Здешние уровни – не трехмерные, как в FFT, поэтому привычным образом вращать камеру тут нельзя, зато есть возможность осмотреть поле боя сверху, а не с классической изометрической перспективы.

едва ли не образцовым его представителем. И сейчас, через 15 лет после релиза, Let Us Cling Together остается актуальной и востребованной – по крайней мере в Японии.

Этот факт не остался без внимания руководства Square, которое после успеха Final Fantasy Tactics: The War of the Lions одобрило создание римейка TO на PSP. Руководителем проекта стал Хироси Минагава, арт-директор оригинала. Под его крылом собралась вся изначальная команда разработчиков: дизайнер персонажей Акихико Ёсида, композиторы Хитоси Сакимото и Масахару Ивата (правда, Сакимото практически не участвовал в реаранжировке собственных произведений, поручив это своим подопечным из Basiscape) и даже сам Ясуми Мацуно, покинувший Square несколько лет тому назад (в компанию он не вернулся, а сотрудничал на правах фрилансера). Их стараниями переделано было практически все: и дизайн пер-





Иногда умершие враги вместо лута превращаются в карты таро, повышающие характеристики поднявших их юнитов.



В Tactics Ogre даже обычные проходные противники, не имеющие уникальных портретиков, могут похвастаться более чем уместными репликами, дополняющими общую сюжетную картину.

сонажей, и музыка, и боевая система, и сценарий; неизменными остались только спрайтики и бэкграунды. Из-за этого римейк выглядит, прямо говоря, не современно – но, с другой стороны, он и не пытался угодить современной падучей на графику публике, а создавался в первую очередь для хардкорной аудитории. Как утверждает Минагава, главное, о чем думали разработчики – «как бы не разочаровать фанатов оригинала».

Сложность, впрочем, они все-таки уменьшили, причем очень сильно. В оригинале снижение HP подопечных игроку персонажей до нуля означало их безвозвратную утрату (единственным спасением было воскрешающее заклинание, которое появлялось очень нескоро). Здесь же павшие лежат несколько ходов на поле боя (на манер FF Tactics), после чего теряют одну жизнь из трех. Их можно поднять с помощью покупающихся в магазине предметов, что компенсирует труднодоступность соответствующего спелла. Сохраняться можно прямо во время боя, в любой момент, и при загрузке квиксейва он не стирается. Но и это еще не все! Система CHARIOT запоминает последние 50 ходов и позволяет когда угодно сделать откат к любому из них и переиграть неудачно прошедший сегмент битвы. Впрочем, как объясняет Минагава, CHARIOT введена в игру исключительно для удобства (она, по правде говоря, помогает сэкономить уйму времени, которую иначе пришлось бы тратить из-за какой-нибудь глупой ошибки), а настоящие хардкорщики от нее вполне могут отказаться. Чтобы их на это мотивировать, игра ведет отдельный счетчик боев, в которых CHARIOT не использовалась.

Сражения протекают по знакомой схеме: очередность ходов определяется характеристиками юнитов и действиями, которые они произвели за предыдущий ход. Действий этих может быть три – передвижение, использование способностей и атака/лечение – но игрок всегда волен отказаться от любого из них, чтобы продвинуть персонажа вперед по «очереди». На магию расходуются MP, а на способности – TP, тактические очки, и на начало битвы обе эти шкалы у всех юнитов пустуют. MP можно оперативно восполнить предметами, а вот TP, также необходимые для проведения мощнейших добивающих атак, приходится копить, пропуская ходы, нанося или получая урон. Заклинания можно выучить при помощи свитков, которые, опять же, продаются в магазинах, новые добивания персонажи получают, прокачивая навык владения конкретным типом оружия, а способности приобретаются за полученные по итогам предыдущих боев очки.

Способности бывают трех типов. Командные позволяют использовать магию выбранной стихии; action-умения – те самые, что применяются в бою за TP; наконец, пассивные скиллы служат в качестве своеобразной прокачки. С их помощью можно улучшать урон, наносимый тем или иным типам врагов, владение разными стихиями и просто повышать характеристики. Прокачаться по всем параметрам нельзя: есть ограниченное число слотов под способности, так что придется выбирать, что в данный момент важнее и принципиальнее. Увы, поскольку невозможно знать, что нас ждет в следующем бою (если только методом проб и ошибок), обычно скиллы приходится расставлять наугад.

И вот мы вплотную подобрались к двум основным проблемам боевой системы Tactics Ogre. Список доступных способностей варьируется в зависимости от профессии персонажа и его уровня. При этом при смене «работы» нельзя перетащить за собой выученное на предыдущей – то есть, не получится заставить новоявленного берсеркера кастовать магию, даже если этот же персонаж раньше был опытным волшебником. Из-за этого теряется гибкость в кастомизации юнитов, сделавшая Final Fantasy Tactics столь замечательной. Вторая проблема заключается в новом



WORLD позволяет отследить каждую развилку в судьбе Денама. Heavy Rain очень не хватало чего-то подобного.



Undead-юниты воскресают после того, как истекает их посмертный таймер. Чтобы упокоить их навеки, требуется особое заклинание.

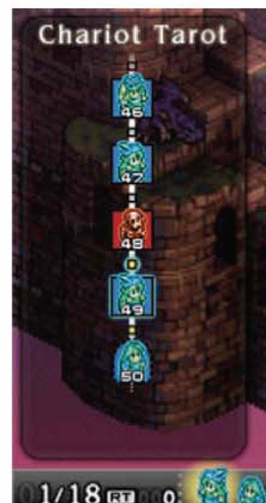


Вверху: Настоящему лидеру надлежит следить за лояльностью подопечных: она падает, если они убивают соплеменников или терпят поражение в бою. Потерявшие верность соратники дезертируют!

По задумке Ясуми Мацуно, сага Ogre Battle должна была состоять из восьми частей. March of the Black Queen – пятая, Let Us Cling Together – седьмая. После ухода Мацуно разработчики из Quest сделали очень тепло встреченный публикой шестой эпизод, Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber, и на нем история «номерных» выпусков цикла заканчивается. Затем на Neo Geo Pocket Color вышла Ogre Battle Gaiden, освещающая события March of the Black Queen с перспективы принца Зенобии; официального английского релиза из-за непопулярности платформы она так и не удостоилась. Наконец, на GBA появилась Tactics Ogre: Knight of Lodis – тоже «гайден», лучшая концовка которого является открывающей сценой из Let Us Cling Together. Права на сериал остаются в руках Square Enix, купившей Quest в 2002 году.



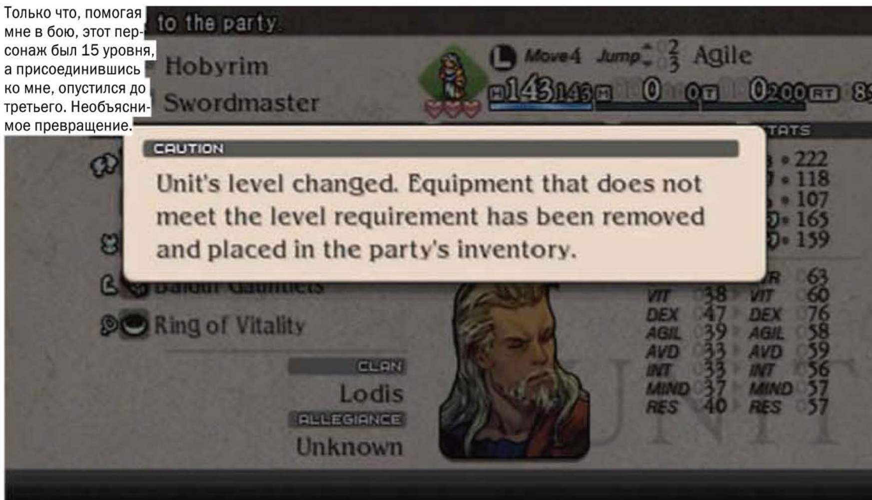
Игра неоднократно напоминает нам о том, почему она так называется.





Арбалеты стреляют только по прямой, поэтому через стенку врагов им, скорее всего, не пробиться. Луки – напротив, пускают стрелы по баллистической траектории, но при их использовании тоже нужна осторожность, особенно на сильно вытянутых по вертикали картах.

TACTICS OGRE – ОДНА ИЗ ПЕРВЫХ TRPG С ИЗОМЕТРИЧЕСКОЙ ПЕРСПЕКТИВОЙ И ОГРОМНЫМ КОЛИЧЕСТВОМ ВСЕВОЗМОЖНЫМ УМЕНИЙ И ХАРАКТЕРИСТИК ГЕРОЕВ.



Только что, помогая мне в бою, этот персонаж был 15 уровня, а присоединившись ко мне, опустился до третьего. Необъяснимое превращение.



Отматываю время назад с помощью CHARIOT и пересматриваю нелепую гибель моей лучницы: получив критическую контратаку булыжником в лоб, она сместилась на одну клетку назад и упала в пропасть. Даже и не воскресить никак.

Игры Ясуми Мацуно славятся не только глубокой проработанностью, но и нехарактерным для японских RPG тоном. Трагична ли Tactics Ogre? «По сравнению с видеоиграми в целом? Да. – говорит локализатор Александр О. Смит. – Но у Мацуно – особенно если вчитываться в предыстории – трагедия повсюду. Можно провести множество параллелей между историей судей в Final Fantasy XII и тем, что происходит с персонажами в Tactics Ogre. Разница тут в том, что в Tactics Ogre вы играете за героев, которые выросли во всей этой трагедии. И в зависимости от ваших решений сюжет может повернуть в более светлую сторону, а может и в темную. Такого в Final Fantasy не найти».

для римейка подходе к прокачке: сейчас опыт получают не бойцы, а их профессии. То есть, если у вас в команде клирики 10 уровня, то все приходящие в партию представители этого же класса будут наравне со «старичками». Плохо не это, плохо обратное: все новые профессии, получаемые по ходу игры, стартуют с 1 уровня. То есть, если ближе к концу игры вам удается завербовать какого-нибудь уникального сюжетного персонажа, то вам придется или долго и мучительно качать его с нуля (то есть, он будет провисать в боях балластом, бессильный что-то сделать против сильных врагов – и хорошо еще, если они до него не дотянутся и не прихлопнут за пару ударов!), или махнуть рукой на его уникальность и переквалифицировать в тот класс, который у вас уже долгое время обкатывался. Таким образом получается, что игра буквально демотивирует нас использовать новых персонажей и профессии не из стартовой линейки! Хотя сложность не так уж высока, чтобы какие-то еще классы понадобились: я, например, под конец игры вообще использовал только лучников да клириков.

Прокачанные лучники, кстати, действительно делают игру чрезмерно легкой. В абсолютном большинстве сюжетных миссий не требуется вырезать всех врагов, а достаточно лишь расправиться с их лидером (учитывая, что в Ogre Battle огромную роль играла мораль юнитов, понятно, откуда растут корни такого решения). Обычно путь к нему преграждают «танки», но стрелкам они не помеха. Впрочем, я уверен, что есть множество других победных тактик, о которых я пока не догадываюсь.

Tactics Ogre – игра длинная. Порядка 40-50 часов без учета сайдквестов, которых здесь настоящая прорва. Не стоит забывать и про нелинейность: после завершения игры станет доступна система WORLD, позволяющая откатиться без

каких-либо потерь к любой точке сюжета и переиграть те моменты, в которых хочется сделать иной выбор. То есть, нет необходимости переигрывать всю игру – в рамках одного сейва можно все посмотреть, все узнать, всего достичь! А уровень врагов в битвах хоть из самого начала игры будет подстраиваться под уровень вашей команды, так что скучать не придется на протяжении ... сотни часов? Больше?

Tactics Ogre и сейчас, в 2010-х, не кажется архаичной – не признак ли настоящей классики? Впрочем, это еще и немаловажно по той причине, что на Западе с TO ситуация сложилась иная, нежели в Японии: на английском игра вышла только в 1998 году на PlayStation, где в то же время появилось следующее творение Мацуно. Бум на Final Fantasy позволил FF Tactics с легкостью затмить предшественницу – и немногие, кто дорвался до TO в те давние времена, неизменно подмечали сходство этих двух игр. Но если с точки зрения геймплея FFT, без сомнения, превосходит TO, являясь во многом работой над ошибками предшественницы, то в сюжетном плане Tactics Ogre лучше, целостнее. В FFT повествование было рваным, дерганым; большая часть важных событий происходила без участия протагониста, который метался туда-сюда в поисках принцессы или сестры. В TO же все наоборот: Денам – герой сопротивления, его поступки и решения определяют дальнейшее развитие сюжета, который весь строится вокруг гражданской войны

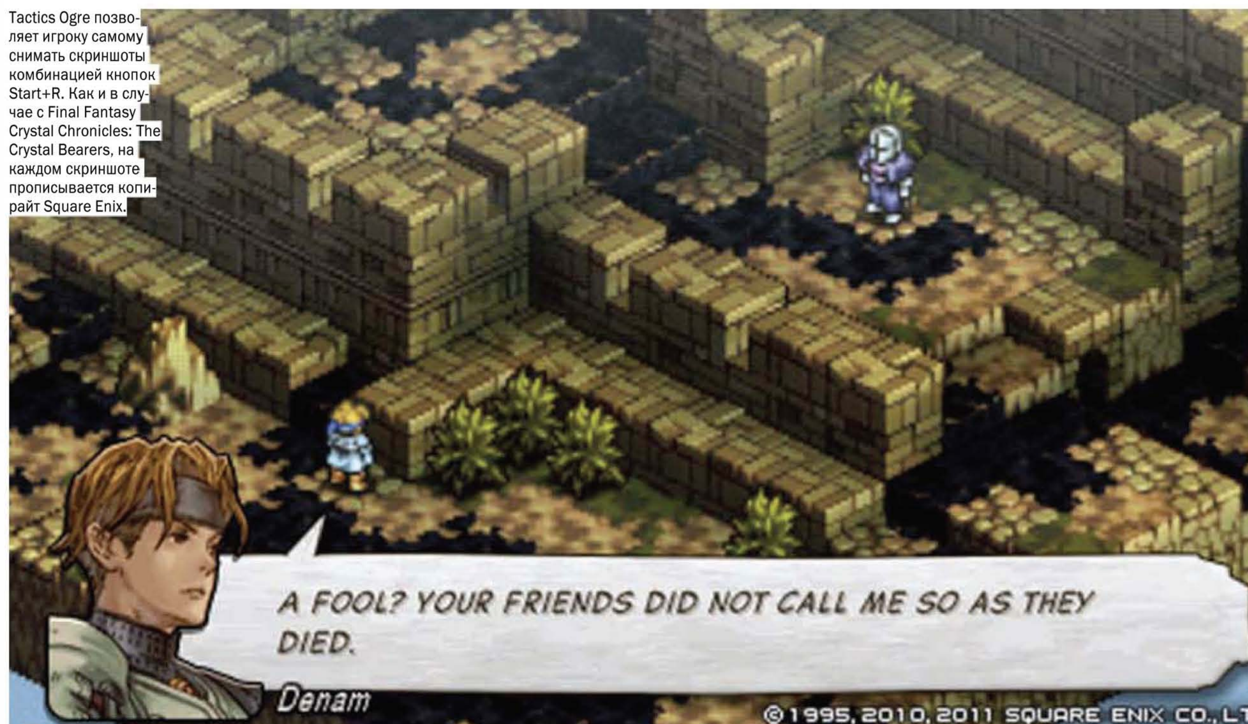


Отсутствие идиотской политкорректности – еще одна причина любить Tactics Ogre. Взгляните: единственный «черный» персонаж – представитель народа, полностью угодившего в рабство! Где вы еще такое найдете?

Над английским переводом Let Us Cling Together работали два лучших переводчика во всей индустрии – Александр О. Смит и Джозеф Ридер из Kajiya Productions. В этот раз они были снабжены всем, что нужно для работы: им достались дебаг-версии PSP, чтобы контролировать качество готового перевода, времени было выделено много (их привлекли задолго до релиза японской версии Tactics Ogre, чтобы в ней англоязычные термины совпадали с последующей локализацией), а Ясуми Мацуно поддерживал постоянную связь с Ридером и Смитом через Skype, утверждая все варианты перевода имен. Некоторые из них заметно отличаются от предыдущей локализации с PS one. Объясняет Александр О. Смит: «Денама Павела раньше звали Деним Пауэлл. Когда я слышу «Пауэлл», сразу вспоминаю Колина Пауэлла (*госсекретарь администрации Дж. Буша-мл. – Прим. ред.*), и это сразу же рушит для меня всю атмосферу этого мира. Некоторые другие имена, как, например, Уоррен Мун (*профессиональный игрок в американский футбол. – Прим. ред.*), были изменены по просьбе Мацуно, чтобы избежать совпадений с реальными людьми». Для нас с вами, по иронии, с именем «Павел» вышла обратная ситуация.



Канопус, Уоррен и Ланселот Гамильтон также появлялись в первой части цикла, Ogre Battle: March of the Black Queen.



Tactics Ogre позволяет игроку самому снимать скриншоты комбинацией кнопок Start+R. Как и в случае с Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers, на каждом скриншоте прописывается копирайт Square Enix.

в Валерии. При этом немаловажна и нелинейность игры – не только потому, что она позволяет описать последствия выборов Денама, но и потому, что позволяет игроку решить, каков герой на самом деле. В этом плане у Мацуно в Square было куда меньше свободы, и Рамза вышел донельзя приторным моралистом, так и не запятнавшим честь в тамошнем бедламе. А мой Денам, например, лоуфул (я вообще предпочитаю отыгрывать Lawful Evil, когда есть возможность). И он согласился выполнить приказ пустить под нож невинных ради высшей цели. Много ли вы можете назвать героев JRPG, которые готовы на такое пойти?

Поэтому эта «девятка» – в первую очередь за сюжет. За выросший в объеме в два с лишним раза сценарий, переведенный со всей скрупулезностью и аккуратностью. За неожиданные повороты и запоминающихся персонажей. За нетривиальность, особенно ценную в последнее время. Да и за качество, собственно, римейка. Ведь при том, что FFT лучше TO как игра, War of the Lions – тормозящий позор, не идущий ни в какое сравнение с тем, насколько преобразилась Tactics Ogre. В Let Us Cling Together бои протекают быстро, без каких-либо задержек, а интерфейс и все нововведения сделаны для удобства игрока. А уж переписанный сценарий настолько прекрасен, что хочется оторвать голову человеку, придумавшему делать War of the Lions без Мацуно и тем самым лишившему нас шанса увидеть дополненную и исправленную версию FFT. SNES-графика да огрехи в боевой системе – единственное, к чему можно придраться в Let Us Cling Together; в остальном же это образцовый римейк классической игры, не утратившей актуальность и по сей день.

ОЦЕНКА 9.0



Уровни, состоящие из нескольких боев, необходимо проходить запоем: сохраняться и распределять очки умений теперь можно и в середине «цепочки» битв, но вернуться на карту мира (например, для восполнения запасов полезных предметов) нельзя.



Слева: Американцам по предзаказам вместе с игрой досталась колода карт Таро, иллюстрированных Акихико Ёсидой, а в Европе вместе с обычным изданием вышло и коллекционное, в котором помимо игры есть артбук и саундтрек.

Внизу: К японской версии Let Us Cling Together вышло 3 DLC; в европейскую версию они включены изначально. Это сайдквесты, доступные после прохождения игры. Как и прочие побочные миссии, они открываются после прочтения последних слухов в Warren Report.

TACTICS OGRE: LET US CLING TOGETHER – ЭТО ОБРАЗЦОВЫЙ РИМЕЙК КЛАССИЧЕСКОЙ ИГРЫ, НЕ УТРАТИВШЕЙ АКТУАЛЬНОСТЬ И ПО СЕЙ ДЕНЬ.



Внизу: В отличие от большинства TRPG, в Tactics Ogre лучники более чем полезны.

Epic Mickey

Уоррен Спектор: «А я мультики люблю!»





Текст: Артём Шорохов

Epic Mickey – игра из тех, что интригуют и до, и после релиза. О том, как вышло, что легендарный Уоррен Спектор, отец Thief, Ultima и Deus Ex, взялся возродить классического героя Уолта Диснея, какие задачи перед собой поставил и к чему в результате пришёл, мы расспросили его самого.

? Все ваши предыдущие игры (за исключением настольных ролёвок Toon и Uncanny X-Men) описывали оригинальные миры и представляли оригинальных персонажей. За долгие годы мы успели привыкнуть к этому правилу, и вдруг, как гром среди ясного неба: Уоррен Спектор взялся за игру, основанную на популярных мультфильмах, и делает её для Nintendo Wii. Расскажите, пожалуйста, почему вдруг Микки Маус и почему вдруг Nintendo Wii, а не, скажем, PlayStation 3 с Move или Xbox 360 с Kinect?

Почему мультики, спрашиваете? Главным образом, потому что я люблю мультики – всегда любил и всегда буду любить. И я всю свою жизнь являюсь большим фанатом Disney. Как часто приходят к кому-то из Disney с предложением сделать игру о самом узнаваемом и, пожалуй, самом любимом публикой персонаже? Нечасто, правда? От такого предложения не отказываются. Что касается Wii, всё просто: это наиболее подходящая, на мой взгляд, консоль – широкий охват аудитории, управление жестами (спасибо Wii Remote)… К тому же, ни Move, ни Kinect в то время, когда мы начинали разработку, ещё просто не существовали.

? У многих сложилось впечатление, что Микки Маус как персонаж подвергается в вашей игре своего рода ребрендингу. Чем «ваш» Микки отличается от предыдущих версий себя самого и почему так вышло, что новый облик героя решено представить публике именно игрой, а не скажем, мультфильмом – в более привычной форме? И как в Disney вообще решились на такое?

Я бы не сказал, что Микки «подвергся ребрендингу». Всё, чего хотели добиться и я сам, и моя команда, это представить Микки героем некой новой истории – и подобное проделывалось уже множество раз, пусть не теперь, а в прошлом. Подумать только, десять лет минуло с тех пор, как он выступал в главной роли видеоигры или мультфильма! И если уж сравнивать игровую версию Микки с тем Микки, что все привыкли видеть в мультфильмах… Здесь немало тонких визуальных различий, но то главное, что заметят абсолютно все, это, конечно, его новое умение – способность рисовать и стирать из игрового мира всякую всячину при помощи красок и растворителя. Мы с самого начала знали, что специально для геймеров должны наделить Микки какими-то уникальными способностями, и идея отдать ему контроль над той стихией, из которой он и вышел – краски и чернила, – была воспринята как нечто естественное, само собой разумеющееся. А вот почему в Disney решили доверить проект именно мне, я не знаю. Да мне и неважно – я просто рад, что это произошло!

? На свете уже немало игр с Микки Маусом в главной роли, и вы наверняка во многие из них играли. Которую можете назвать самой любимой?

Играл, конечно. Много лет назад, когда они ещё считались свежими. Но лишь только речь зашла о создании собственной, я сразу твёрдо решил: никаких переигрываний. Не хотелось попасть под влияние чужих разработок, оказаться в зависимости от того, что уже было или, напротив, чего не было сделано раньше. Что касается личных пристрастий, помню, мне очень нравились Mickey's Magical Mirror и Castle of Illusion.

(Речь о Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse и Castle of Illusion от Capcom и Sega, соответственно. Первая – эксклюзивная для GameCube трёхмерная приключенческая игра, вторая –

классический 16-битный платформер для Megadrive. – Прим. Ред.)

С самого анонса Epic Mickey воспринималась геймерами и прессой «тёмной», почти мрачной игрой, во многом эта «серьёзность» и породила разговоры о ребрендинге. Хотели ли вы спровоцировать такое восприятие? Может быть, намеренно дистанцировались от диснеевской «эстетики детских мультфильмов»?

Я надеюсь, игроки и впрямь ощущают мрачную сторону этого мира – как составляющую намеренного контраста. Как и в анимационных шедеврах Disney, которыми мы вдохновлялись, тут есть и подлинная драма, и определённая юмористическая «мультяшность». Мне кажется, большинство видеоигр стремятся к некоторой однородности атмосферы, они однотонны. Но я не считаю необходимым обязательно делать сюжетные игры именно так. Мне нравится, когда мир контрастен.

Какими играми вы вдохновлялись? Наверняка вы замечали, как люди вспоминают об Okami (там тоже можно было рисовать, создавая нечто новое в мире игры) и Kingom Hearts, но были ли эти игры и впрямь среди тех, что повлияли на Epic Mickey?

Как ни странно, ни об Okami, ни о Kingdom Hearts – хоть они и впрямь замечательные – мы вовсе и не думали, скорее уж впору говорить о Super Mario Sunshine. Наиболее сильно повлияли, конечно, игры цикла Zelda. Плюс щепотка Марио и Deus Ex по вкусу.

Пока Epic Mickey не вышла, мы часто задавались вопросом, как далеко вы готовы зайти, проектируя «систему мирорисования». Можно ли будет рисовать и стирать вообще всё подряд, ограничиваясь лишь собственным воображением, или же всё сведётся к обычным скриптам в духе «сделать мост, убрать завал»…

Прежде чем прийти к окончательному решению, мы очень много экспериментировали, создавали кучу прототипов, чтобы определить ту степень влияния на мир, которую можно отдать на откуп игроку. Даже всерьёз пробовали сделать «стираемым» ВООБЩЕ ВСЁ в игровом мире, но быстро поняли, как мало в этой затее реального веселья. Знаю, это странно звучит, но полностью стираемый мир просто не работает. Так что пришлось всё-таки установить ограничения на то, что игрок может рисовать и стирать. Так что в финальной версии вопрос заключается скорее в том, *нужно ли* рисовать или стирать что-то, нежели в том, *где* и *как* это делать.

В мультфильмах о Микки Маусе (и вообще в старых мультфильмах) музыка всегда была очень важной, даже основополагающей частью: всё движение подчинялось мелодии, многие рисованные герои порой от начала до конца пританцовывали музыке в такт. Работая над «игровой версией мультфильмов», вы старались как-то передать эту особенность?

Музыка в нашей игре – одна из тех составляющих, которыми я горжусь особо. Саундтрек постоянно изменяется, учитывая, где именно в мире вы находитесь, чем заняты в конкретный момент времени, и даже подстраивается под стиль вашей игры в целом. Это и впрямь потрясающе! А ещё, хоть это и мелкая деталь, мультяшные объекты мира поразному анимируются, в зависимости от того, рисуете вы их или стираете, и это – ещё один из примеров сопряжения геймплея с музыкой.

Вы как-то упоминали, что работаете над этим проектом в связке с Walt Disney Animation Studios и Pixar. Не могли бы вы пояснить, чем конкретно они занимались при подготовке игры?

Мы работали с самыми разными людьми из разных отделов Disney. Одни делились с нами информацией об отменённых или просто не взятых в производство идеях и целых продуктах компании. От других – преимущественно, от сотрудников Feature Animation и Pixar – мы получали критику и предложения по нашей анимации, вдобавок они сделали неоценимый вклад в сюжет игры.

Мы также слышали, что производство всех сцен двухмерной анимации Epic Mickey было отдано на откуп Powerhouse Animation Studios. Не думали ли вы об этих заставках как о чём-то общем, что может быть объединено в некий «фильм»? Ещё один DVD о Микки Маусе миру точно не помешал бы!

Действительно, все заставки в игре и впрямь можно просмотреть из главного меню – нужно лишь «открыть» их, продвигаясь по сюжету. Думаю, это было бы здорово – как вы и говорите, сделать целую мультипликационную короткометражку на основе сюжета Epic Mickey в классической 2D-стилистике… Но, если уж честно, прямо сейчас у нас таких планов нет.

И последний вопрос. Вам хотелось бы сделать продолжение?

Конечно, хотелось бы! Осталось ещё немало историй, которые Пустошь могла бы поведать геймерам. Так что поживём – увидим! **СИ**



Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

RETROACTIVE



Святослав Торик







1: Ребят можно понять: они были молоды, им нужны были деньги…

2: Название происходит от технологии параллельных поверхностей, которая использовалась в игре. В общем, этимология того же рода, что и у проектов Crytek.

3: Экран настройки вражеских юнитов в Shoot 'em up Construction Kit: от скорости, здоровья и направления стрельбы до выбора эффекта взрыва и настройки событий «что будет с пулей, если она попадает в противника».

Год выхода:
1993
Жанр:
shooter.top-down.
modern
Издатель:
Virgin Interactive
Разработчик:
Sensible Software
Платформа:
PC, Sega Mega Drive
и др.

› Cannon Fodder

Перед нами – одна из немногих настоящих аркад, которые довелось увидеть поклонникам PC, и отличный пример британской школы геймдизайна. Судьба игры в чем-то схожа с историей всей индустрии злектронных развлечений туманного Альбиона.

Два школьных дружбана из Челмсфорда (графство Эссекс), Джон Хейр и Крис Йейтс, начали свою совместную карьеру в пятнадцатилетнем возрасте – играли в рок-группе Hamsterfish в качестве гитаристов-вокалистов. Вместе они окончили школу, вместе поступили в колледж и вместе же из него вылетели. Помимо сочинения и исполнения песен ребята в свободное время изобретали идеи для игр, так что Крису сама судьба продиктовала устроиться программистом в местную компанию по разработке игр для «Спектрумов», а вскоре и Джон, поколебавшись, присоединился к нему в качестве художника. За девять месяцев дуэт написал для платформы Commodore 64 игру **Twister, Mother of Charlotte** (1985) – скроллер от первого лица, в котором главная героиня путешествует по собственному сознанию и стреляет в летящих на нее грудастых теток, козлорогих созданий и головы с лопастями. Причем каждый уровень заметно отличался от предыдущего по интерфейсу и местами даже геймплею. Сдав игру в печать, Джон и Крис освободили рабочие места и пошли создавать свою собственную студию, взяв под это специальный кредит у правительства.

Первым делом новоявленная студия Sensible Software сляпала на коленке (иначе не назовешь) клон Galaxian под названием **Galax-i-Birds** (1986) для Telecomsoft, игрового подразделения медиамонстра British Telecom. Но это был копеечный проект копеечного качества, так что Хейр и Йейтс подписали с издательством Ocean проект **Parallax** (1986), который даже сегодня сложно описать в двух словах, настолько легендарным он получился. По сюжету некий суперкомпьютер собирается уничтожить весь мир, и код доступа к нему знают только спрятавшиеся ученые. Главный герой управляет истребителем (вид сверху), на котором он летает по уровню и ищет ученых, а мешают ему в этом враждебно настроенные пришельцы на своих летающих тарелках. В специальном магазине можно покупать оружие, кислород и наркотики. Найдя здание, в котором прячется научный работник, нужно приземлиться, выйти из аппарата и войти внутрь. Там сле-



Вверху: В неглубокой воде еще можно постреливать одиночными, а вот в глубоком озере остается лишь надеяться, что противника поблизости нет.



Вверху: Счет погибших солдат и уничтоженных врагов ведется по аналогии со счетом в футболе. И это, кстати, не единственное «наследование» из Sensible Soccer.



Вверху: Из-за бедноватой детализации, все уровни на одном сеттинге выглядят как братья-близнецы. Но для опытного игрока каждая фаза каждой миссии – это неповторимый практически опыт.

дует выстрелить наркотиком в ученого и подтащить его к компьютерному узлу, чтобы узнать очередную букву кода. Также можно отобрать у докторишки карточку с деньгами, которую можно обналичить в специальных автоматах. А еще в Parallax было совершенно гениальное музыкальное вступление культового C64-композитора Мартина Гэлвея – 11-минутный chiptune легко отыскивается на Youtube. Проигрыш из него можно даже услышать в кинотрилогии «Властелин колец» – что неудивительно, поскольку один из авторов саундтрека к фильму Джеймс Гэлвей приходится Мартину дядей. Сам Мартин, впрочем, называет это случайным совпадением.

Первый крупный успех принес студии целую тысячу фунтов стерлингов – примерно $4500 на сегодняшние деньги – и немалую популярность, что позволило Хейру и Йейтсу (Гэлвей не входил в состав студии – он был штатным композитором Ocean) продолжить бизнес. Следующая игра, Wizball (1987), была не менее странной – скролл-шутер, в котором летающая голова стреляет по разноцветным врагам, а ее маленькая копия собирает выпадающие из них капли с краской. В некоторых версиях даже был мультиплеер, а в целом проект получил звание «Игра десятилетия» от уважаемого издания Zzap! В одном из интервью основатель студии EA DICE (серия Battlefield, Mirror's Edge) признавался, что он не только считает Wizball самой классной игрой всех времен, но еще и периодически задумывается о том, как бы он ее воссоздал силами своей студии.

Написав для Telecomsoft еще один низкобюджетный скроллер **Oh No!** (1987), Хейр и Йейтс решили сделать серьезный шаг вперед: они разработали и выпустили инструментарий под названием **Shoot 'em up Construction Kit** (1988). С его помощью любой геймер мог создать свой собственный уникальный скролл-шутер, поскольку интерфейс позволял изменять вообще все: от спрайтов (попиксельное редактирование!) и анимации объектов до звуковых эффектов и поведения врагов. Изменениям не поддавался лишь счетчик очков внизу экрана (хотя можно было его перекрасить) и вид top-down. В комплекте шли четыре небольших игры в качестве иллюстрации к инструментарию. Самое главное заключается в том, что лицензия не ограничивает игроков – вложив силы и время в работу с SEUCK, можно смело идти и продавать свое творение какому-нибудь издателю. Художник студии Стю Кэмбридж, например, так и поступил – проект не взяли на реализацию, но деньги все равно заплатили. Разнообразие коммерческих проектов для такого лимитированного по геймплею конструктора сложилось вполне достойное: помимо «леталок» самого разного калибра встречались отдельные любопытные экземпляры вроде симулятора пожарника, игры про дискету, отстреливающую микросхемы, скроллера с ангелочком, который сражается в аду с чертями, и аркады про охотника на смурфов. Надо ли говорить, что ретрофаги и сегодня делают неплохие скроллеры на SEUCK?

Тем временем Мартин Гэлвей решил покинуть Ocean и присоединиться к креативному дуэту в тихом Челмсфорде. Контракты сыпались на Sensible Software со всех сторон: одновременно с SEUCK был выпущен **Microprose Soccer** (1988) для компании Microprose. Это чуть ли не единственный симулятор футбола для Commodore 64 на тот момент, зато, безусловно, самый лучший. Правда, издатель оказался не сахар: в последний момент потребовал включить режим «6 на 6» для повышенных продаж в Америке, а потом еще и фактически отобрал авторские права, не указав разработчиков ни в игре, ни на коробке. Тем не менее, именно эта разработка определила судьбу Sensible Software.

Девяностые годы начались с переезда Гэлвея в США, где ему предложили вакансию композитора в легендарной компании Origin Systems. Впрочем, это уже не повлияло на развитие студии – основатели окончательно решили, что пора настраиваться на современный лад. Да и звукорежиссеру тут же нашлась замена: свою последнюю игру для C64, **International 3D Tennis** (1990) они де-



Справа: До сих пор не понимаю – почему труп при расстреле его из автоматов не пропадает и не разваливается на кусочки? Его «собратья» на суше, кстати, частенько оказываются заминированы, в точности как это было с трупами американских солдат во Вьетнаме.

На полном серьезе

В чисто английском чувстве юмора студии Sensible Software отказать практически невозможно. Так, в пику многочисленным экспериментам Уилла Райта на тему симуляции самых разных процессов, Хейр придумал концепцию Sim Brick – симулятор кирпича. В нем можно было выбрать четыре действия: «Выход» (из игры), «Пауза» (останавливает игру), «Информация» (показывает схему кирпича) и «Существовать» (из пустоты возникает кирпич). Еще в Sim Brick был муравей, которого давило кирпичом каждый раз, когда тот начинал существовать.

Другой пример такого рода – Sensible Train Spotting, симулятор широко известного в узких кругах хобби «ферроэквинология». Суть игры в том, что вы сидите на лавочке на станции, а мимо вас проносятся поезда. Нужно отмечать их бортовые номера в специальном списке. Как только вы отметили все номера, происходит переход на следующий уровень. В конце поезда закрывают друг друга, и отмечать становится намного сложнее.

Обе игры прилагались на диске к журналу Amiga Power, поэтому в свободной продаже их не существует.



лали совместно с Palace Software, выпустившей SEUCK. Штатным композитором в ней числился Ричард Джозеф, который быстро нашел общий язык с Джоном Хейром – впоследствии он выполнял звукорежиссерскую работу на всех проектах Sensible Software.

Теперь, когда денег стало больше, чем требовалось для поддержания существования, Хейр и Йейтс задумались – куда их, собственно, девать. Все игры студии портировались на Amiga, Atari ST и MS-DOS другими, зачастую не знакомыми им людьми. Сейчас, когда эти платформы стали более популярными, чем Commodore 64, студия должна была самостоятельно разрабатывать игры для них, просто чтобы оставаться на плаву. Переманив из Palace Software двух программистов и художника, Крис и Джон переквалифицировались в геймдизайнеры и засели за необычную стратегию в реальном времени **Mega lo Mania** (1991). У них получилось нечто между Civilization и The Settlers: нужно было добывать ресурсы, изобретать, строить, захватывать территории, сражаться и договариваться с противниками (увы, никакого мультиплеера). Специально для дипломатических действий Ричард Джозеф даже записал озвучку разных вариантов ответов на четыре разных голоса. Однако первый Amiga-блин оказался комом – игра периодически зависала, а последнюю битву в ряде случаев вообще нельзя было пройти. Тем не менее, студия в полном составе засела за сиквел, однако через год свернула все работы по нему – нашлось занятие поинтереснее.

Дело в том, что в том же 1991-м на рынке появился новый издательский лейбл Renegade, основанный коллегами-разработчиками из Bitmap Brothers. Хейр всегда был рад честному и креативному сотрудничеству, которое с акулами бизнеса вроде Ocean и Microprose случается редко, и он принял предложение – разработать симулятор футбола, благо у Sensible Software такой опыт уже был. Пожалуй, это было самое верное решение за всю его жизнь: достаточно отметить, что **Sensible Soccer** (1992) с момента выхода ни разу не падал ниже второй строчки в ежегодных чартах Amiga Power Top-100. Правда, и выше не поднимался. Впоследствии были выпущены девять вариаций на эту тему, самой знаменитой из которых считается **Sensible World of Soccer** (1994), которая впоследствии попала в список «десяти самых важных игр в истории», составленный в 2007 году профессором Стэнфордского университета Генри Ловудом.

А еще в запасниках у студии давно пылился Wizball 2, которым она начала заниматься еще до выхода SEUCK. Поскольку основная работа по Sensible Soccer легла на плечи других сотрудников, Крис и Джон сами довели до ума сиквел приключений летающей головы и продали его все той же Ocean под названием **Wizkid: The Story of Wizball II** (1992). Это была очень красочная игра, такая же двинутая, как и первоисточник, но при этом заметно улучшенная по геймплею.

Однако последним действительно оригинальным проектом студии стал **Cannon Fodder** (1993).

Любопытно, что изначально эта тактическая аркада должна была быть более навороченной. Ранние скриншоты

Справа: Эта фраза радует ровно наполовину: окончена битва (фаза), но не война (миссия).

Внизу: Брифинг предельно сжат и, как правило, ничего нового не сообщает. И так понятно, что нужно всех убить и подзорвать.



Проходя по деревушке, нужно быть предельно аккуратным и внимательным – в любой момент могут выскочить узкоглазые и открыть огонь!

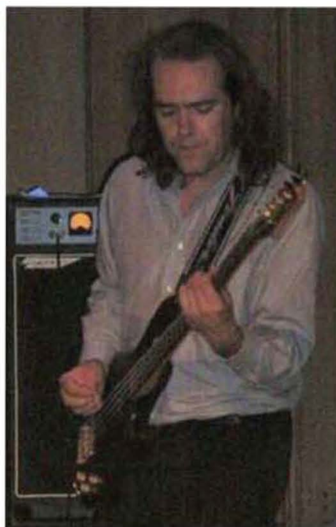




Справа: Джон Хейр и сегодня не отказывает себе в удовольствии побренчать на гитаре, изображая если уж не «обдолбанного хиппи», то как минимум рокера-неудачника.

Внизу: В рамках Sensible Software Мартин Гэлвей создал музыку лишь к одной игре, зато – судьбоносной. Да и саундтрек к Parallax... я слушал его час подряд!





показывают большее поле обзора, чем в итоге получилось, количество солдат на задании должно было быть в районе 20, а каждый отряд, оставленный без управления в данный момент, можно было настроить на одно из нескольких действий: стрелять при появлении, стрелять постоянно, стрелять только в ответ или вовсе не стрелять. В итоге, напомню, обездоленный взвод самостоятельно постреливает в сторону потенциального противника безо всяких настроек. Солдаты должны были реагировать на события озвученными репликами в духе Техасского рейнджера и сложными анимациями. Оружие не должно было ограничиться автоматом, гранатами и базукой, а полученный ранг не только добавлял лычку к портрету, но и позволял выбрать один из девяти навыков (например, рытье окопов и установка турелей), а также повышал лидерство. Лидерство должно было служить модификатором для каждого отряда: к примеру, опытный командир сам назначал, кто сядет за руль джипа, а кто встанет за пулемет, и делал это максимально эффективно. В принципе, можно было бы и самому всем раздать роли, но в пылу битвы заниматься этим совершенно некогда. В той версии CF, которую мы увидели в декабре 1993-го, не осталось ни навыков, ни лидерства, ни даже распределения солдат по стреляющим джипам. Только лычки за то, что остались в живых.

Тем не менее, свои 30 фунтов стерлингов Cannon Fodder определенно стоила. Каждая фаза (72 штуки) оборачивалась зубодробительным заданием, зависящим в том числе и от случайных событий, и от повышенной меткости противника, и от банальной удачи. Сколько раз приходилось начинать заново из-за невычисленной вовремя нычки с базутчиком или плохо рассчитанным прыжком на джипе с трамплина! Впрочем, игра не зря называется «Пушечное мясо», ведь даже если кого-то убили, после миссии его заменят на новобранца, очередь которых начинается где-то за Учебным Холмом. Тогда же покажут и текущий счет: сколько убили «наши» и сколько убили «ихние». Визуально карты были поделены на типы местности: псевдо-Вьетнам с каннибалами и ловушками, Антарктида с иглу и пингвинами, некое подобие среднеамериканской пустыни с ковбоями и минными полями, военная база с танками и так далее (а во второй части появились пришельцы, и понеслась...). Сохраняться можно было, лишь пройдя все фазы миссии, что даже по тем временам являлось задачей нетривиальной. Зато какие там были спрайты, какие анимации! Корчащиеся в ловушке солдаты, плывущие по реке трупы, радостно прыгающие по окончании фазы подчиненные... сопровождаемые карикатурной озвучкой, они покорили буквально каждого, кто хотя бы раз запускал Cannon Fodder. Вот уж воистину: War has never been so much fun!

Ну а теперь – уже традиционно, надеюсь – слово разработчикам. **СИ**



Мечта наркомана

Вообще говоря, Sensible Software изначально создавалась исключительно с целью разработки адвенчуры про наркоманствующего хиппи-рокера, который одолжил 2000 фунтов стерлингов у Ангелов Ада на покупку старого раздолбанного грузовичка, чтобы таскаться на нем по всей Великобритании и давать концерты за кучу денег. К счастью, проект Drugged-Out Hippy так и остался на бумаге, но разработчики не забыли о нем. Закончив Cannon Fodder 2 и Sensible World of Soccer, Хейр и Йейтс решили, что следующим проектом должна стать Sex, Drugs and Rock'n'Roll – своего рода реинкарнация «Обдолбанного хиппи». С технической точки зрения это должна была быть сверх-игра: в 1994-м попытка реализовать полное 3D считалось весьма ответственным и очень сложным шагом. Как минимум потому, что далеко не все компьютеры обладали достаточной мощностью для запуска такой игры (до коммерческих акселераторов трехмерной графики оставалось еще года полтора-два). Впрочем, как раз по этой причине Sensible Software и переориентировались на платформу Sony PlayStation, о которой тогда только слухи ходили. Разработка, однако, должна была проходить полностью на PC стоимостью в 40 000 фунтов стерлингов, что тоже было впервые и вновь для разработчиков. Ограничений по возможностям практически не существовало: корпорация Time Warner, купившая издательство Renegade, заключила с разработчиками контракт на SDR, предложив семизначную сумму. Для британской игровой индустрии это была самая крупная сделка того времени. Хейр утверждал, что с такими деньгами он почувствовал себя пророком, способным двигать рынок туда, куда он пожелает. В своем проекте Джон хотел совместить телевидение, музыку, игры и живые выступления. Как именно? С миллионом фунтов стерлингов в кармане это явно не главный вопрос.

Увы, Хейр не смог диктовать тренды, а вот боссам Warner удалось убедить его выбросить из игры самые сомнительные детали: сутенерство, связи с Ангелами Ада и употребление аж семи видов наркотиков за раз (причем на каждый планировались свои последствия – от безобидного визуального эффекта до полного отсутствия контроля). Но заставить студию сократить количество персонажей – 150 штук! – каждый из которых должен быть отрендерен в 3D, им не удалось. И это стало главной ошибкой. Отсутствие опыта разработки такого рода привело к тому, что игра в итоге должна была выйти на 16 дисках, потому что только бровь одного из персонажей состояла из десяти тысяч полигонов!

Несмотря на все попытки упаковать амбиции во что-нибудь более приемлемое (4 диска вместо 16, замена ведущего программиста), Sensible Software не успела реализовать проект в заранее оговоренный срок. А в 1997-м GT Interactive, купившая игровое подразделение Time Warner, попросту закрыла SDR. Хейр и Йейтс оплатили полгода работы студии из своего кармана и занялись поиском нового издателя – увы, все это оказалось бесполезно. Контракт обязывал студию разработать еще три игры про футбол, поэтому Джон и Крис испытали огромное облегчение, когда в 1998-м GT Interactive освободила их от разработки очередной Sensible Soccer и отпустила на все четыре стороны (к тому времени деньги по контракту кончились). В мае 1999-го после недолгих переговоров Codemasters купила Sensible Software и ее интеллектуальную собственность вместе с правами на Sex, Drugs and Rock'n'Roll. Сомневаюсь, что эти права еще кому-либо нужны.

Впрочем, проект погиб не окончательно. Вместе с Ричардом Джозефом главный выдумщик Sensible Software записал более тридцати композиций, которые должны были войти в SDR. Два года назад Хейр скомпоновал их в альбом, посвященный Джозефу (тот умер от рака в 2007). Скачать его можно по этому адресу: http://files.eurogamer.net/sexndrugsnrocknroll_soundtrack_part1(1).zip





ИНТЕРВЬЮ

Питер Хикман

- продюсер **Virgin Games**
- внешний продюсер **Virgin Interative Entertainment**
- продюсер **SCI Games**
- старший продюсер **Eidos U.K.**



Справа: Я спродюсировал уникальный файтинг, культовую адвенчуру и родоначальницу жанра RTS. А что сделал ты, читатель? – как бы задается риторическим вопросом Питер Хикман.

? Как началась работа над игрой? Вы с самого начала нацелились на социальную сатиру? Кто был автором идеи «антивоенного» позиционирования Cannon Fodder?

Все это началось очень давно, году в 92-м. Я тогда отработал свой первый проект в качестве помощника продюсера в Virgin Games – это была игра Dragon: The Bruce Lee Story для SNES и Mega Drive. К тому времени я был знаком со Стю *(Стю Кэмбридж, художник Sensible – ред.)* ужечетыре года, и узнав о том, что Virgin подписала контракт на Cannon Fodder для Amiga и Atari ST, я пошел к директору по разработкам Virgin Games Джону Норледжу и попытался разузнать у него про эту игру. В ответ он спросил, не хочу ли я перейти на новый уровень ответственности и поработать над этой Cannon Fodder в качестве внешнего продюсера? Разумеется, я тут же согласился! И не только потому, что Стю был моим другом, но еще и потому, что Sensible Software была по-настоящему легендарной фирмой! Такую возможность никак нельзя было упускать!

Хочу отметить, что команда Sensible всегда стремилась к оригинальной новизне, поэтому, закончив версии для двух упомянутых мною приставок, они не стали портировать игру на прочие платформы самостоятельно, а отдали это на откуп команде Virgin Games, которая провела титаническую работу: PC, Atari Jaguar, Commodore CD32, SNES, Mega Drive и даже 3DO! Но, разумеется, я держал Джона Хейра и команду в курсе, передавал им игры для верификации, и ни одна даже самая незначительная деталь, которая казалась лишней, не прошла их строгий контроль качества! Признаюсь честно: помимо оригинала, созданного под «Амигу», моя любимая – это версия для Mega Drive.

Саму концепцию игры сформировали Джон Хейр и Крис Йейтс. Была ли Cannon Fodder антивоенным памфлетом с самого начала? Да, возможно, но мне кажется, что целью разработки была все-таки сама игра: качественная, веселая, играбельная и с восхитительным привкусом нестандартного юмора.

? Как вы познакомились с командой? Это была ваша первая, но не последняя совместная разработка с Sensibe Software, верно? Судя по знаменитому видеоролику в версии для Amiga CD32, это были очень... веселые ребята. Расскажите о вашем опыте работы с ними.

Внизу: Несмотря на внешний вид на этой фотографии, Хикман читает лекции и участвует в судействе британской академии BAFTA (той части, которая про интерактивные развлечения).



Как я уже отметил выше, я знал Стю около четырех лет, но не был знаком с остальными разработчиками, хотя в действительности очень хотелось – неудивительно для юного помощника продюсера, который еще со школы играл в их игры. Они оказались неплохими парнями и совершенно безбашенными сумасбродами, однако моей задачей, помимо прочего, было держать их в узде. В основном я занимался предоставлением им разного рода внешней помощи в процессе разработки (поэтому моя должность и называлась «внешний продюсер»). Было порой трудновато, когда график срывался, и ночные авралы начинали прилично всех доставать, но как команда мы сработали на «отлично».

Успех совместной работы позволил нам сделать еще несколько игр вместе, включая CF2 и Sensible Golf. В компании Virgin Games хотели продолжить сотрудничество с Sensible Software, поэтому я готовил вместе с ними все «питч-документы», в том числе и к последней игре серии Sensible Soccer и к Sex, Drugs, Rock 'n' Roll, ради которой мы с Джоном и Крисом исколесили весь мир в поисках издателя на других территориях. Еще мы несколько раз обсуждали с командой варианты совместной разработки Cannon Fodder 3D (Virgin Games при поддержке Sensible Software), но, к сожалению, этот проект не получил должного приоритета.

В конечном счете студия Sensible заключила сделку со своим предыдущим издателем, Renegade, и наши пути-дорожки разошлись. Потом Renegade была куплена Warner Interactive, а та, в свою очередь, была приобретена GT Interactive, которую выторговала Infogrames... но это уже другая история. Глубоко печально, на самом деле, мне очень нравилось работать с этими парнями и, говоря прямо, будь у меня такая возможность – я бы с удовольствием поработал с ними еще.

? Почему Amiga была выбрана целевой платформой? Персональные компьютеры в 1992-м уже имели немалый вес на игровой арене, не так ли?

Да ну бросьте, в 1992-м PC-гейминг только набирал силу. Все издатели, все студии – и маленькие, и большие – ориентировались на Amiga, Atari ST и эти ранние домашние консоли типа NES, SNES, Mega Drive и так далее. Персоналки были слишком дорогими для среднего игрока, а необходимость поддерживать разные конфигурации сама по себе создала немало препятствий для разработки игр на PC. Но, несмотря на это, мы в Virgin уже тогда поддерживали разработку игр для PC (и даже перед самым развалом компании продолжали разрабатывать для персоналок).

? Что бы вы сказали, если бы узнали, что Cannon Fodder 3 разрабатывается командой из российской глубинки, известной лишь несколькими исторически выверенными RTS и парочкой шутеров средней руки? Как думаете, способна ли студия воссоздать Cannon Fodder, не роняя планку качества, если ее зовут не Sensible?

Могу лишь пожелать удачи тем, кто взялся за этот нелегкий труд. Им придется сильно постараться, чтобы соответствовать оригиналу, особенно с учетом того, что юмор игры зависит от того, кто ее делает. А юмор Джона Хейра воспроизвести, на мой взгляд, попросту невозможно.

? Над второй частью игры в качестве главного геймдизайнера работал игровой журналист Стюарт Кэмпбелл, почему так случилось? Cannon Fodder 2 больше напоминал безыдейный набор дополнительных миссий, созданный поклонниками научной

фантастики. Таран на колесиках вместо джипа? Да ладно!

Первая игра стала очень, очень популярной у геймеров, поэтому было принято решение дать им то, чего они хотят, и сделать это быстро. Тем не менее, в CF2 было вложено немало любви и ласки, ей просто не хватило роскоши перенесенных дедлайнов, чтобы нанести общественности не менее мощный креативный удар, что и первая игра. Хотя это не мешает ей оставаться вполне забавной...

? Игровая индустрия в девяностых переживала массу экспериментов. Стратегии в реальном времени, тактические экшны, шутеры от первого лица и так далее. Сегодня Cannon Fodder смотрится как довольно сложная аркада, и я даже отмечу, что ее называли сложной даже в те времена, когда мы были молоды и полны сил. Но она, конечно, была признана инновационной – а какие черты CF вы бы отметили еще тогда, в 1993-м?

В общем и целом я бы сказал, что у Cannon Fodder есть глубина, стиль и наглядность, на тот момент существовавшие только в играх для аркадных автоматов. И все это плюс тщательно выверенное уникальное британское чувство юмора – на домашней консоли.

? К вопросу об островной культуре. Как вы считаете, «британский геймдизайн» – это вообще реально существующее определение, наподобие «японского геймдизайна» или «китайского геймдизайна» или даже «западного геймдизайна»? Вот, скажем, вы работали в качестве продюсера на квесте The Legend of Kyrandia: Malcolm's Revenge (студия Westwood, США) и практически одновременно руководили разработкой другой адвенчуры – Beneath a Steel Sky (студия Revolution, Великобритания). Есть ли разница между этими процессами?

Да, безусловно. Я абсолютно уверен, что такая вещь, как «британский геймдизайн», существует. Он, возможно, уже давно не бросается в глаза крупными проектами, но мы видим его сегодня в небольших играх в сетевых ресурсах – Xbox Live, iTunes, PSN. Вы играли в Grunts для iPhone, кстати? Очень похоже на Cannon Fodder.

Продюсирование игр разнится от проекта к проекту, от команды к команде. Будучи внешним продюсером, мне частенько приходится подстраиваться под различные стили работы, под процессы, даже под документооборот. В случае с The Legend of Kyrandia и Beneath a Steel Sky, мне приходилось работать с двумя очень опытными, очень способными студиями. Однако с «Кирандией» моя ответственность распространялась лишь на европейские версии игры, а основную работу выполнил продюсер из ирвайнского офиса Virgin Games, не говоря уже про самих разработчиков из Westwood – вот кто настоящие герои! Зато на Steel Sky я потратил времени изрядно: поскольку Revolution Software располагалась в Великобритании, то и внимания им уделялось больше (а главное, никаких проблем с часовыми поясами!).

? Что вы думаете о современной игровой индустрии? Нынешние «гаражные» разработчики, которые двигали индустрию четверть века назад, сегодня зарабатывают доллар за долларом, гордо именуя себя «инди». Огромные проекты стоят миллионы долларов, свежие геймплейные идеи оказываются перепевкой давно забытых, сама индустрия развалилась на «большую», «онлайновую» и «социальную» – так и будет продолжаться?

Создание игр – это тяжелая работа, зачастую отнимающая много времени и денег. Геймплейные инновации могут быть просто потрясающими, но из-за того, что в разработку вбуханы огромные суммы денег, попытки создавать что-то иное, доселе невиданное, очень сильно отпугивают как разработчиков, так и издателей.

Хорошие игры, неважно – большие или маленькие – должны заставлять игрока требовать добавки. Разумеется, порой нужно хорошенько встряхнуть привычную формулу, освежить впечатления – но чаще всего игроки хотят того же самого, и побольше. К тому же нужно поддерживать уровень качества, ведь пользователи придирчивы, но благодарны, и если им понравится ваш проект, они обязательно купят следующий. По крайней мере, именно так я сам всегда относился (и до сих пор отношусь) к приобретению видеоигр. Самые лучшие, на мой взгляд, игры – это как те замечательные книги, которые ты читаешь и постоянно осознаешь, что до конца осталось совсем немного; ты хочешь уже добраться до последней строчки, но в то же время понимаешь, что как только ты это сделаешь – все, сказке конец.

? Если вам есть что сказать ретрогеймерам, тем, кто до сих пор любят и играют в Cannon Fodder, Disney's Aladdin, Dune 2, Mortal Kombat и так далее – будьте так любезны.

Спасибо вам всем за то, что покупали игры, над которыми я работал. Даже двадцать лет назад разработка игр была нелегким трудом (да, все давалось кровью, потом и парой скупых слез), но я знаю, что всякий, кто их создавал, гордится тем, что он – часть индустрии развлечений, потому что каждого из нас увлекает эта непостижимая страсть к разработке всяких суперских штук, которые вы просто обожаете. И пока люди покупают видеоигры, мы будем продолжать их делать.

Казалось бы, история Cannon Fodder завершена, права на интеллектуальную собственность проданы, Джон Хейр ушел на вольные хлеба (сейчас он занимается разработкой игр для мобильных платформ). Но не все потеряно! Несколько лет назад Codemasters решила подхватить волну игронекромантии и вслед за EA и Activision принялась рыться в сундучке с пыльными треймарками. Руководители компании GFI (торговая марка «Руссобит-М») предложили свои услуги по восстановлению славного имени Cannon Fodder, и в результате получили лицензию на разработку и издание игры в России. Создание игры доверили небезызвестной студии «Бурут».

Я АБСОЛЮТНО УВЕРЕН, ЧТО ТАКАЯ ВЕЩЬ, КАК «БРИТАНСКИЙ ГЕЙМДИЗАЙН», СУЩЕСТВУЕТ



Вверху: Ботанообразный парнишка в огромных очках и в свитере на два размера больше – продюсер команды, которую возглавляют прилизанный мальчик (программист) и щурящийся нонконформист (художник). Все верно, эти ребята заключали миллионные сделки, когда им еще и тридцати не было.

Modern Warfun

С проектом Cannon Fodder 3, как ни странно, мне удалось познакомиться еще до того, как он вообще начался. Более того, мне выпала удача принимать участие в старте этой разработки. По разным причинам я опасался за ее ход, и до сего дня не был даже уверен в том, что игра все еще разрабатывается.

Но продюсер проекта Иван Бунаков в момент развеял мои сомнения. Билд, который я увидел и даже пощупал лично, был практически полностью готовой версией игры: со всеми запланированными фишками и наворотами, за исключением мультиплеера («Разработчики пользуются оставшимся временем, чтобы все отладить», пояснил Иван). В первую минуту я испытал вполне конкретное смятение: в памяти еще свежи были яркие постановочные скриншоты с неестественным для жанра ракурсом со скупым пресс-релизом вприкуску, а на экране передо мной творилась настоящая top-down вакханалия разрушения в лучших традициях легендарной серии. Уже через полчаса я окончательно поверил в то, что вижу перед собой самый настоящий, не поддельный, не сляпанный на коленке и не «русифицированный» аркадный экшн Cannon Fodder. Он даже не просто «новый» – он откровенно современный, заточенный под вкусы игроков, чьи родители, возможно, танцевали под звуки War never been so much fun из «амиговского» оригинала семнадцатилетней давности. Разработчики не стесняются следовать тенденциям: нашлось место и чекпойнтам через каждые пять минут, и гигантским человекоподобным роботам, и достижениям с приятными геймплейными бонусами, и немыслимой ранее линейке здоровья. Но самое главное, что обнаружилось за час игры в разных миссиях – полное отсутствие контентного передоза, как это было в оригинале. Покатушки на катере прекращаются ровно за пять минут до черты, за которой – «пойду во что-нибудь другое поиграю»; первый огнемет выдается ни секундой позже, чем заканчивается предыдущее супероружие. После каждой ключевой перестрелки подсовывается полянка со штакетиной для сохранения прогресса – а значит, эту полянку можно теперь загрузить в любой момент, даже если сосед своим субботним перфоратором лишил электрический счетчик последних пробок. Попробовал бы ты, сосед, оправдаться перед ребенком с «Мегадрайвом» лет пятнадцать назад!

Но не только молодежь порадовали, ветеранам тоже напомнили, что к чему. Cannon Fodder 3 предельно открыта и тактична. Отчаянная аркадность, несмотря на отсутствие уровней сложности, осталась формой; содержание теперь наполнено забрасыванием гранатами снайперов на вышках, маневрированием между пулеметными турелями, поиском динамита для взрыва зданий и перманентным отстреливанием пехоты из базового оружия. По ходу выполнения миссии игра посредством коротких монологов подбрасывает второстепенные задания и рекомендует бережнее относиться к лимитированному – зато десять видов! – вооружению и к восьми видам многоцелевого атакующего транспорта. Пять эпизодов заполнены 25 миссиями (роль Антарктиды досталась России плюс есть Америка, реинкарнация Вьетнама и целых два научно-фантастических сеттинга): удержание важной точки, уничтожение зданий и живой силы противника, – никаких «окопов» с бесконечными возрождениями! – спасение заложников и так далее.

А еще я видел шикарное затопление вражеской базы – нужно было взорвать дамбу, чтобы противник разом лишился всех укреплений и казарм. Реалистичное поведение жидкости и разваливающиеся объекты напомнили мне один подзабытый проект… спрашиваю у Бунакова, и он подтверждает: физика унаследована из «Атлантиды» – отмененной RTS «Бурута», в которой главнейшую роль играли физика воды и терраформинг.

Переходим к грустному. Юридические препоны, длящиеся уже несколько лет, не позволяют (в)вернуть знаменитый музыкальный трек – вместо него тотальный дестрой сопровождает особый воронежский тяжелый рок. Официально игра анонсирована для PC и Xbox360, но по словам Ивана, теоретически игра может выйти и на PS3. Дата релиза, увы, не определена (хотя игра, напомню, уже готова). С другой стороны, каждая деталь Cannon Fodder 3 обязательно согласовывается с компанией Codemasters: Бунаков рассказывал, что один только Учебный Холм в CF3 переделывали три раза (начав, естественно, с точной копии оригинала). Такой подход к работе вызывает только уважение. И пусть игра не тянет на убийцу рождественских хитов, но для возрождения серии она подходит превосходно. К тому же не надо забывать про мультиплеер: Go to your brother, kill him with your gun. War! **СИ**


В глубокой воде по-прежнему нельзя стрелять. Быть может, навык, выданный за особые достижения, отменит это ограничение?..


Вверху: Три младших офицера и один офицер постарше гуляют по инопланетной базе. Уровень представляет собой головоломку: нужно не просто уничтожить особые устройства особым динамитом – сначала этот динамит надо отыскать.


Слева: Выбор шрифта явно неудачен, но закос этого куска карты под тибериумные поля все искупает.


В матушке-России все по-прежнему. Как сказал бы сегодня Карамзин, взрывают-с. Многочисленные осколки угловаты и, скорее всего, пропадают через несколько секунд, но в отличие от большинства современных игр, они хотя бы есть!


Внизу: Красные бочки back in action!

БУДЬ ХИТРЫМ!

Сэкономь 700 руб. на годовой подписке!



Супержурнал «Страна Игр» и видеожурнал Level Up!

Подписка с доставкой на 12 месяцев по цене 2300 руб.

Подписка с доставкой на 6 месяцев по цене 1300 руб.

Еще выгоднее!
Подписка на комплект PC Игры 2 DVD и Страна Игр 1 DVD на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции
   – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте subscribe@glc.ru;
   – по факсу 8(495) 545-09-06;
   – по адресу 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Если произвести оплату в феврале, то подписку можно оформить с апреля.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)663-82-77** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
Н... »

- ☐ на 6 месяцев
- ☐ на 12 месяцев

начиная с ____________ 201 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- ☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
- ☐ на адрес офиса*
- ☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс
область/край
город
улица
дом корпус
квартира/офис
телефон (код)
e-mail
сумма оплаты

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала «____________»
с ____________ 201 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала «____________»
с ____________ 201 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир



Борис Иванов

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнале «Total DVD»



ДИСК

Universal Pictures RUS
1 диск BD50
ВИДЕО:
1,85:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл., 448 Кбс), DTS-HD MA 5.1 английский, DTS французский, DTS итальянский, DTS немецкий, DD 5.1 испанский, DD 5.1 португальский
СУБТИТРЫ:
англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
900 рублей

ФИЛЬМ

Scott Pilgrim vs. The World
(2010, 112 мин)

РЕЖИССЕР:
Эдгар Райт
В РОЛЯХ:
Майкл Сера, Мэри Элизабет Уинстед, Эллен Вонг, Киран Калкин

Сценарный аудиокомментарий, Технический аудиокомментарий, Аудиокомментарий ведущих актеров, Аудиокомментарий актеров второго плана, Текстовые комментарии, Фильм о съемках (50 минут), Вырезанные сцены (27 минут), Альтернативные сцены (17 минут), Неудачные дубли (10 минут), Раскадровки, Галереи графики и фотографий



› СКОТТ ПИЛИГРИМ ПРОТИВ ВСЕХ

Скотт Пилигрим (Сера) – обаятельный и добродушный канадский «лузер», который нигде не работает, играет на басу в любительской рок-группе и встречается со старшеклассницей-китаянкой, которая на пять лет его младше. Внезапно Скотт знакомится с американкой Рамоной (Уинстед), которая перебралась в Торонто, чтобы сбежать от своей прошлой жизни и оставшихся в Америке многочисленных «бывших». Последние, однако, не желают оставить Рамону в покое. Так что Скотт должен победить их всех в смертельной битве, чтобы отстоять право встречаться с иностранкой.

В основе своей комиксы Брайана Ли-О'Мэлли о Скотте Пилигриме – это автобиография, повествующая о жизни художника в хипстерской тусовке Торонто. Конечно, Ли-О'Мэлли не сражался с «бывшими» своих возлюбленных на самурайских мечах, и его девушки не носили в сумочках боевые кувалды. Но фантастические детали «Скотта Пилигрима» – это отражение внутреннего мира художника, его признание в любви к японским комиксам, мультфильмам и видеоиграм. Фактически это язык, на котором Ли-О'Мэлли удобно рассуждать о взрослении, ответственности, готовности принимать близких со всеми их недостатками.

Экранизируя «Скотта», британец Эдгар Райт работал в тесном контакте с Ли-О'Мэлли, и фильм сохранил многое из того, что сделало комикс культовым хитом. Битвы в стиле кунг-фу, рок-музыка, поп-культурные шутки, сугубо комиксные приколы, цитаты из видеоигр… Все это осталось. А вот автобиографичность ушла. Ужав шесть томов комикса до двухчасовой ленты, Райт отказался от «воздуха» – тех душевных сцен, которые укореняли «Скотта» в реальности и делали его историей о людях, а не о крутых и прикольных персонажах со сверхчеловеческими способностями. В результате сопереживать героям фильма далеко не так просто, как героям комикса.

К счастью, «Скотт» Райта – настолько драйвовая и веселая вещь, что она в сопереживании не нуждается. Картина прекрасно смотрится как коллаж из шуток и экшн-зарисовок, разбавленных романтическими этюдами. Да, «Скотт» мог бы быть шедевром. Но он и так один из лучших молодежных фильмов прошлого года.

ДИСК

Картинка «Скотта» лишена каких-либо существенных дефектов – ни повреждений пленки, ни помех кодирования, ни «жучков» и «лесенок». Из мелочей же можно отметить лишь шершавость некоторых фоновых поверхностей – нечто среднее между полноценными «жучками» и идеальной гладкостью кадра. Английский саундтрек заметно масштабнее русского, но обе дорожки знают, как использовать «тылы» и выстраивать блокбастерный окружающий звук. К сожалению, делают они это не так часто, как хотелось бы. Подборку бонусов можно было бы назвать идеальной, если бы она была полностью переведена на русский язык. К сожалению, без перевода субтитрами остались самые интересные приложения – пять содержательных комментариев (четыре звуковых и один текстовый). **СИ**

Уличный боец

Парадиз Видео | 1 диск BD50 | Средняя цена: 700 рублей | 97 минут

«Легенда о Чунь Ли» – уже вторая попытка Street Fighter прорваться на киноэкраны и вторая же попытка Анджея Бартковяка выделиться экранизацией видеоигры. Увы, для большинства зрителей новый «Уличный боец» едва ли лучше «Дума» – хоть поединки и поставил гонконгский ас Деон Лам. Впрочем, для тех, кому фильм пришёлся по вкусу, этот диск – хороший подарок: изображение более чем достойное, звук на самом высоком уровне, а допматериалов (к сожалению, без перевода) – на целый час просмотра.



Просится на полку



ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **8** | ВИДЕО **9** | ЗВУК **7** | БОНУСЫ **8** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **8**

Самая ударная комедия Эдгара Райта в почти безупречном коллекционном издании.



Эдуард Шиндяпин

ДИСК

Видеосервис
1 диск BD50

ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл.), DTS-HD MA 5.1 английский, DTS-HD MA 5.1 японский, DD 5.1 чешский, DD 5.1 венгерский, DD 5.1 польский, DD 2.0 украинский
СУБТИТРЫ:
англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
950 рублей



ОБИТЕЛЬ ЗЛА: ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ

ФИЛЬМ

Resident Evil: Afterlife
(2010, 97 мин)

РЕЖИССЕР:
Пол Андерсон

В РОЛЯХ:
Милла Йовович, Эли Лартер, Вентворт Миллер, Ким Коугс

БОНУСЫ

Режим «картинка в картинке», Фильмы о съемках (48 минут), Удаленные и расширенные сцены (7 минут), Неудачные дубли (4 минуты), Тема для PS3, Анонсы



После апокалипсиса, вызванного распространением вируса, планета впадает в кому. Остатки человечества ютятся на пригодных для жизни клочках земли, отбиваясь от полчищ зомби. В поисках пристанища Элис (Йовович) примыкает к группе выживших, забаррикадировавшихся в бывшей тюрьме. Свобода им обеспечена в том случае, если Элис прикончит своего давнего врага, возомнившего себя сверхчеловеком.

Не удовлетворившись должностью продюсера второй и третьей частей сериала, Пол Андерсон решил тряхнуть стариной и напомнить зрителю, кто стоял у истоков экранизации культовой игры. К сожалению, результат заставил этого самого зрителя не только с нежностью пересмотреть триквел, но и добрым словом вспомнить до сих пор остававшийся самым слабым «Апокалипсис». Так, неприятно бросается в глаза увлечение автора визуальными приемами, которым, сказать по правде, сто лет в обед. Вся эта манерная акробатика а-ля «Ультрафиолет» и бесконечные рапиды успели стать атрибутами кинопродукции второго сорта и даже комедий, поэтому в предложенном контексте они выглядят несколько старомодно. К тому же режиссеру не всегда удается замазать последствия столь частого применения тросов и зеленого экрана, что в формате высокого разрешения как-то особенно коробит. Очевидно, что многое в проекте делалось ради «красного словца» и с прицелом на 3D – тут не до свежих идей. Однако будем надеяться, что неутешительная касса и разгромная критика заставят правообладателей франшизы, выражаясь казенным языком, сойти с кривой дорожки плагиата.

ДИСК

Сериал всегда славился отменным качеством картинки и звука, и данный случай не исключение. Феноменальная, эталонная картинка и детальный, бережно разложенный по каналам окружения звук доставляют райское наслаждение. Даже дублированный DD 5.1 имеет больше плюсов, чем минусов. Бесподобно анимированное и благозвучное меню таит подборку дополнений, включающую несколько фильмов о съемках, удаленные и расширенные сцены, неудачные дубли и разную мелочь вроде функции «картинка в картинке» и рекламных роликов. Перевод, к сожалению, не предусмотрен ни в какой форме. **СИ**

Чёрная дыра

Universal Pictures | 1 диск BD50 |
Средняя цена: 900 рублей | 109 минут

Окутанная ореолом культовости «Чёрная дыра» – фильм чрезвычайно плодовитый: на его материале выросла целая медиавселенная из высокобюджетного сиквела, мультсериала и двух видеоигр, безусловно представляющих наибольший интерес для всех поклонников Риддика. Российский диск, помимо самого фильма, интересен в первую очередь обильной подборкой допматериалов, но расстраивает русской стереодорожкой и отсутствием перевода бонусов.



Просится на полку



ВЕРДИКТ ФИЛЬМ 6 | ВИДЕО 10 | ЗВУК 9 | БОНУСЫ 6 | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА 7

Блестящее издание не лучшей части квадрилогии недосчиталось перевода бонусов.

Titsbuster

Ажурное счастье


Бен Хорни

В сериале Mad Men очень много курят. Наверное, в шестидесятые годы в Америке курили все. Вот врач гинеколог заходит в свой кабинет, а там его ждет несимпатичная пациентка. И что он делает в первую очередь? Достает сигарету и закуривает. Вот копирайтер расхаживает по офису с лицом человека, которому девушка обещала подарить на 23 февраля Killzone 3 и действительно принесла Helgast Edition. Что он делает? Курит. Что делает креативный директор, когда ничего не делает? Курит. Когда работает? Курит. Когда выпивает? Курит. Когда проводит совещание? Курит. Что делает его жена? Курит. Что предлагает маленькому мальчику бродяга? Закурить. Это все, знаете ли, отвратительно. Когда смотришь Mad Men, кажется, что комната заполняется табачным дымом. И вот уже от телевизора пахнет табаком. И это вдвойне неприятно, если сам зритель тоже курит. Возможно, не прямо перед телевизором, а вообще. Все-таки правила пожарной безопасности запрещают что-то такое поджигать дома – можно забыть выбросить окурок в окно и устроить пожар в собственном доме. Тогда все видеоигры сгорят! И поливинилхлоридные фигурки расплавятся! И соседи будут недовольны! Может быть, даже откажутся играть вместе в Call of Duty: Black Ops (впрочем, может, оно и к лучшему). Таким образом, сериал Mad Men учит смотреть в будущее и избегать возможных рисков. Шучу. На самом деле, ничему он не учит. Там же обнаженную женскую грудь показывают только в конце первого сезона. Зачем такое смотреть?

Gal Gun (Xbox 360)

В обычной японской школе переполох: все девушки вдруг захотели потуже закрутить романтику с главным героем Gal Gun. Всему виной, конечно, нерадивый купидон (кавайная писклявая девчушка с крылышками), которому теперь придется защищать счастливчика от надоедливых пассий. Почему защищать? Потому что герой уже влюблен в одну из девушек, поющих песенку во вступительном ролике.





Мы много писали про Gal Gun раньше, но теперь в нашем распоряжении оказалась полная версия, и не рассказать о ней подробнее было бы попросту несправедливо. Итак, это «рельсовый» шутер от первого лица, но без поддержки Kinect и других аксессуаров. Герой идет по заранее проложенному маршруту, отстреливается от школьниц, иногда болтает с возлюбленной и помогает ей совершать великие дела.

Чем больше девушек «отбил» герой, тем крепче его любовь. В процессе отстрела можно сильно-сильно полюбить одну какую-нибудь школьницу (расстреляв ее вплотную), и тогда все находящиеся на экране вертихвостки сразу приземлятся на коленки и благоговейно заблеют. Каждая такая жертва заносится в специальный журнал. Учительниц любить тоже можно. Правда, они одеваются куда скромнее учениц.

В конце каждого уровня – босс. Если выбрать блондинку, то придется позировать перед ней и отстреливать овечек, символизирующих здоровый крепкий сон. Если влюбиться в темноволосую жрицу, то придется защищать ее от зеленого монстра с тентаклями. В общем, в делах любовных Gal Gun штука бесполезная. Но забавная!









Во все глаза

Короткой нежной строкой

В The 3rd Birthday, не каноничном продолжении Parasite Eve, есть каноничная сцена в душе. Надо заметить, что Айя стала вести себя вызывающе. Но недостаточно вызывающе, чтобы спасти игру.



Кстати, одежда на девушке, как мы и рассказывали ранее, рвется. Специально для постоянных читателей рубрики Titsbuster – фотосессия Айи!







Айя рекламирует дезодорант. Для тех, у кого проблемы с головой и пахнут подмышки!



Айя в пуританском наряде расправляется с теми, кто хочет нарисовать на ней алую букву. Почему-то не «А», а «Ш».



Айя-националист косплеит китайскую девушку. Национализм проявляется в том, что Айя вооружена.



Айя в костюме Санта-Клауса. Разносит подарки – пышный букет в... А,ладно, не все американские девушки такие.



Айя страдает оттого, что сценарием The 3rd Birthday занимался Мотому Торияма.

В Dream Club Zero можно поиграть с подружками вот каким образом. Вот заказали вы, например, мороженое. Попросите подружку открыть рот и засуньте ей туда ложок. От вашей меткости зависит то, испачкается она или нет. Не следует запихивать мороженое слишком резко или слишком глубоко – ей это не понравится. Даже если предварительно воспользоваться фирменным бабоукладчиком за три тысячи иен.



Ох, прости, я чутка мимо это самое!



Мы давно присматриваемся к Dynasty Warriors 7 и можем с уверенностью сказать, что там появилось очень много красивых и прямо-таки прекрасных женщин. Но королева красоты – это Ван Юаньцзи. На скриншоте – то, что помогло ей обойти конкуренток.



Причем она одинаково хороша как и в CG-роликах, так и в сценках на движке игры.

А вообще-то она работает в магазине Lawson (только если вы оформите предварительный заказ), где обслуживает всяких гиков и озабоченных мамаш с детьми. Нелегка жизнь китайской эмигрантки Ван Юаньцзи!



Бен Хорни тоже считает, что от Mortal Kombat «попахивает». Правда, от нового выпуска легендарного вонючего сериала несет ощутимо меньше. Знаете почему? Потому что нашлись там люди, которые пользуются дезодорантом Rexona.

Нам пишет Гагарин: «Jaycee = J.C. = Julia Chang».





Китана любит чувство морозной свежести.



А Милене нравится сладкий запах.

События

Техника, гаджеты, Интернет , игры и другие полезные штуки



Николай
Арсеньев



Юбилей, гуляют все!

Antec отмечает 25-летие на широкую ногу

В честь своего 25-летия компания Antec представила новые версии сразу четырех своих популярных корпусов – P183 и P193 из линейки Performance One, а также Nine Hundred Two и Twelve Hundred из серии Gaming. Новые ревизии получили приставку V3.

Хорошо знакомые нам корпуса выглядят все так же, но зато они полностью совместимы с современными комплектующими. Так, каждый корпус оснащен портом USB 3.0 на фронтальной панели, который дает вдесятеро большую скорость передачи данных, чем USB 2.0 – 4.8 Гбит/с. Появилось отдельное местечко для 2.5 дюймового SSD-накопителя, при этом в корпусах серии Performance One можно установить аж два подобных драйва. Для упрощения процедуры замены процессорного кулера отныне не придется демонтировать системную плату – на площадке с материнской платой под сокетом предусмотрительно сделали соответствующий вырез. Удобно.

Как и прежде, корпуса от Antec обеспечивают эффективное подавление шума благодаря многослойному дизайну панелей. В наличии возможность управлять скоростью встроенных вентиляторов, а для водяного охлаждения проделаны отверстия с прорезиненными клапанами. Для улучшения охлаждения все кабели можно проложить под материнской платой. Antec P193 V3 отличается тем, что позволяет использовать до семи вентиляторов. Кроме того он совместим не только с обычными блоками питания, но и с моделями форм-фактора CPX.

Геймерам, возможно, приглянуться Nine Hundred Two V3 и Twelve Hundred V3, которые оснащены одним вентилятором Big Boy 200 мм и еще пятью 120 мм. Все с LED-подсветкой. Форм-фактор у корпусов разный – Middle Tower и Full Tower, соответственно. Первая модель оснащена воздушными фильтрами, под винчестеры доступно 10 мест и еще 8 под платы расширения, старший брат способен вместить до тринадцати 3.5-дюймовых устройств и совместим с БП CPX. Antec P183 V3 и P193 V3 появятся в продаже по цене $180/$210, а другая сладкая парочка – Nine Hundred Two V3 и Twelve Hundred V3 – обойдется в $160/$210, соответственно.

Еще дешевле, еще быстрее

Дебют GeForce GTX 560 от NVIDIA

Графические войны не затихают уже десятилетия, депеши с фронта все приходят и приходят, уж почтовый ящик переполнен. На этот раз был принят рапорт от вечнозеленой NVIDIA, чьи инженеры спешат сообщить о запуске в продажу видеокарты GeForce GTX 560 Ti. Она призван сменить порядком устаревшую GeForce GTX 460, которая продержалась на своем посту почти полгода.

По заверениям представителей NVIDIA, новичок в лице GeForce GTX 560 Ti обеспечивает прирост производительности в 33% и большие возможности по разгону. В основу GPU легло ядро GF114, которое, по сути своей стало логическим развитием GF104 с рядом существенных оговорок. И, правда, по всем параметрам наш подопечный обставляет GeForce GTX 460, а в некоторых аспектах и более старшие платы четвертого поколения.

Если GeForce GTX 460 мог похвастаться 336 CUDA-процессорами, 56 текстурными блоками и 32 ROP-конвейерами, то новоявленный боец в лице GeForce GTX 560 Ti демонстрирует нам куда более впечатляющую формулу – 384/64/32. Лишь по ROP у соперников паритет, зато по частотам новинка вне конкуренции. Скорость ядра, шейдеров и памяти составляют 822/1644/4008 МГц против 675/1350/3600 МГц у GeForce GTX 460. Ширина шины памяти осталась прежней и равна 256 бит, TDP чуть возросло – со 160 Вт до 170 Вт. И как всегда, не обошлось без фирменных фишек вроде PhysX, 3D Vision и Surround.

Кому-то может показаться, что 1 Гбайт памяти маловато будет. К счастью, производители видеокарт уже озаботились этим вопросом, и потому мы увидим модели на 2 Гбайт. Кроме того, в ход пойдет и заводской разгон, например, ZOTAC раскочегарила ядро GeForce GTX 560 Ti до 950 МГц, а скорость шейдерного блока и памяти – до 1900 и 4400 МГц, соответственно! Объем памяти – прежние 1 Гбайт. Подобный разгон выводит карту на новый уровень - чтобы не перепутать ее в толпе, ищите приставку AMP! Edition.

Изначально рекомендованная стоимость GeForce GTX 560 Ti составляла 10 000 рублей. Но к радости фанатов NVIDIA быстренько спустила ее примерно на 1500 рублей. Меж тем уже сейчас видеокарты продаются по цене порядка 8000 рублей.



Xperia Play

На телефонах можно будет нормально играть!



На февральской презентации журналистам представили, а затем и дали опробовать Xperia Play – новую модель Android-смартфонов серии Xperia. Устройство выглядит как привычный слайдер. 5-пиксельная камера, четырехдюймовый мультитачскрин – таким сейчас мало кого удивишь. Вот только вместо ожидаемой клавиатуры новинка оснащена выдвижным геймпадом. Крестовина, два аналоговых тачпада, два шифта и 4 «иконных» клавиши – треугольник, круг, крест и квадрат. Глянешь – и ассоциации с джойпадом PlayStation 3 напрашиваются сами собой. «Сердце» устройства - оптимизированный процессор Snapdragon компании Qualcomm с частотой 1Ghz и встроенный графический ускоритель Adreno GPU. Они обеспечивают плавное отображение 3D-графики со скоростью 60 кадров в секунду при минимальном энергопотреблении.

Откуда брать игры? Конечно же, получать через систему цифровой дистрибуции PlayStation Suite. Наиболее известные игровые сериалы, доступные на Xperia Play, включают в себя Sims 3 и FIFA 10. Издательства GLU Mobile и Activision представят Guitar Hero, а Gameloft - Assassin's Creed и Splinter Cell.

В России Sony Ericsson Xperia Play поступит в продажу в мае 2011 года.

Работа над ошибками

Intel исправляет чипсеты и ускоряется

Процессоры Intel Sandy Bridge показали себя просто замечательно, однако дебют был смазан технической проблемой в чипсетах Cougar Point, а именно Intel P67 и Intel H67. Суть проблемы проста, однако, ажиотажа вокруг этого было много: возможная деградация портов SATA 2.0, что означает потерю скорости. Приятного мало. Intel быстро сориентировалась и обновила степпинг обоих чипсетов с B2 на B3, где устранила ошибку в разводке. Поставки обновленных чипсетов романтично стартовали 14 февраля.



Вторая новость заключается в том, что к выставке Computex 2011, проходящей в период с 30 мая по 4 июня, Intel собирается продемонстрировать процессоры Ivy Bridge. Последние станут продолжением архитектуры Sandy Bridge. Главным нововведением станет переход с 32-нанометрового техпроцесса на 22-нанометровый. Хотя есть большая вероятность, что Intel внесет еще какие-то изменения, например, снабдит все процессоры более мощным видеоядром Intel HD Graphics 3000. Причиной внезапного переполоха и спешки послужили обновленные планы AMD - последняя собирается представить APU Llano уже в мае, вместо ранее намеченного III квартала.

Последняя новость понравится фанатам процессоров LGA1366. Intel выпустила новый 6-ядерный процессор Core i7-990X Extreme Edition с поддержкой обработки 12 потоков и разблокированным множителем. Если сравнивать с 980X, изменений минимум: частота увеличилась до 3.4 ГГц, тогда как в режиме Turbo Boost она возрастает до 3.73 ГГц вместо прежних 3.33/3.6 ГГц. Объем кэша L3 все те же 12 Мбайт; а TDP равен 130 Вт. Цена флагмана составит $990. Вероятно, это будет последний процессор под данный разъем.

Ушки с эксклюзивом

Творческий дует Ritmix и Noize MC



Компании выпускают массу разнообразной продукции, которая заслуживает своего внимания и находит своего же потребителя. Однако порой хочется чего-то особенного и даже эксклюзивного. Вендоры понимают наши потребности и по редким праздникам нет-нет, а представят что-нибудь эдакое. Ritmix вскоре порадует нас техникой, разработанной совместно с российским музыкантом Noize MC.

Модельный ряд Ritmix и так не назовешь маленьким, ведь он включает всевозможные плееры, наушники, акустику, электронные книги. Теперь он пополнится кое-чем особенным. Noize MC примет участие в разработке нескольких моделей мониторных и вставных наушников, которые будут выполнены по индивидуальному дизайну, в них найдут применение новейшие технологии и, более того, в них будут учтены звуковые предпочтения самого музыканта.

Первая модель линейки Ritmix Beats by Noize MC появится в России уже весной 2011 года, далее мы увидим эксклюзивную серию MP3-плееров Noize MC Edition, на которые будут предварительно записаны все вышедшие композиции самого исполнителя. Получат ли плееры обновленный дизайн - неизвестно.

Комфорт превыше всего

ROCCAT Kulo – игровая гарнитура

ROCCAT - имя пока малознакомое на российском рынке. Компания производит всевозможные игровые аксессуары, например, клавиатуры, мыши и коврики. Нашлось в портфолио и место для гарнитур. Новинкой стала модель Kulo.



Вполне ожидаемо, что разработчики решили учесть потребности рядового геймера. Конструкция такова, что наушники можно без устали носить часами. Дужка регулируемая, а вес наушников составляет, ни много ни мало, 178 г без кабеля. В основу амбушюр закрытой конструкции легли 40-миллиметровые динамики с неодимовыми магнитами и диффузорами из материала Mylar. Заявленный диапазон воспроизводимых частот составил 20-20000 Гц, максимальная мощность равна 80 мВт. Комфорта добавит поддержка технологии подавления внешних шумов. Встроенный микрофон ловит частоты в диапазоне 70-20 000 Гц и обучен шумоподавлению, вашим компаньонам по игре не придется слышать посторонние стуки и хрипы. Приятной особенностью стала возможность крайне просто и легко отключать микрофон – достаточно опустить микрофон ото рта вниз, как тот отключится. А то ведь бывает порой, что микрофон забываешь выключать...

Длины кабеля хватит почти всем, 2.5 м, как-никак. В его верхнюю часть встроен регулятор громкости, а на другом конце пара стандартных штекеров диаметром 3.5 миллиметра – для самих наушников и микрофона. Стоимость Roccat Kulo составляет €60, чуть позже свет увидит модификация с внешней звуковой картой под USB-разъем с поддержкой звука 7.1.



Семен Кобылин

Приводящий в движение

Тест роутера ZyXEL Keenetic

Читатели часто спрашивают нас, как подключить к Интернету игровую приставку с минимальными усилиями и с дополнительной пользой. Обычно эти желания не очень совместимы, потому что основная функция любого маршрутизатора – это подключение к Сети сразу нескольких устройств, а дополнительная польза на поверхности, как правило, не лежит. Недавно удовлетворить сразу целый ряд пожеланий современных пользователей попыталась компания ZyXEL в новом интернет-центре Keenetic. Посмотрим, что у нее получилось.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Интерфейсы:
1x WAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с, 4x LAN (RJ-45) 10/100 Мбит/с

Беспроводная точка доступа Wi-Fi:
IEEE 802.11 b/g /n 2T2R 300 Мбит/с

Частотный диапазон:
2.4 ГГц

Безопасность:
WEP, WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP, AES)

Функции роутера:
NAT, DynDNS, Static Routing, DHCP

Поддержка соединений:
PPPoE, PPTP, L2TP, Static/Dynamic IP

Дополнительно:
TVport, USB, автономный торрент-клиент Transmission, принт-сервер, поддержка 3G/4G-модемов

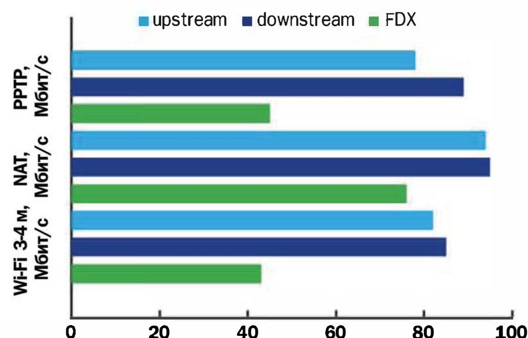
Подключение интернет-центра Keenetic к провайдеру по выделенной линии и создание точки доступа Wi-Fi максимально просты прежде всего благодаря тому, что поддерживаются все мыслимые способы авторизации и доступа (в том числе такие заклинания, как Link Duo для PPTP/L2TP/PPPoE, 802.1X и VLAN 802.1Q, – у кого болит, тот поймет). Дальше любые устройства выводятся в Сеть мгновенно, достаточно просто воткнуть кабель. Консоли PlayStation 3 и Xbox 360 вы подключаете через LAN-порт, PSP, Nintendo DS и 3DS - по Wi-Fi. Если включить поддержку UpnP – даже порты пробрасывать не надо, маршрутизатор и межсетевой экран интернет-центра «договорятся» с приставками обо всем, что им нужно для работы, автоматически.

Начав работу с интернет-центром Keenetic, в дальнейшем вы приятно удивитесь возможностям, которые предлагает именно эта старшая в недавно представленной линейке модель. С подключением по выделенной линии тесно связана прежде всего возможность принимать IP-телевидение. И здесь, в отличие от типичных аналогов, в кои-то веки в общем случае не надо ничего настраивать – по умолчанию предусмотрен автоматический режим передачи IPTV как на проводные, так и на Wi-Fi-устройства (что совсем не бессмысленно учитывая 300-мегабитный 802.11n), а если используется самостоятельная приставка (ресивер) – можно в два клика выделить ей порт, и тогда IPTV вообще не будет нагружать маршрутизатор.

Важная особенность модели Keenetic – многофункциональный хост USB. Эта заковыристая формулировка означает, что в порт USB можно подключить и USB-накопитель, и USB-принтер, и даже 3G/4G-модем (поддерживается свыше тридцати моделей, в том числе все ключевые модемы SkyLink и Yota), чтобы подключиться к Интернету через сотовую сеть. При подключении USB-диска к нему можно окрыть доступ по сети, а также запустить с его помощью встроенный торрент-клиент Transmission. Главное, что здесь стоит отметить, – все описанные функции работают в одной официальной микропрограмме от производителя, то есть не надо связываться с альтернативными прошивками, изучением Linux и т.п. Философия линейки ZyXEL Keenetic предполагает, что на интернет-центре могут работать и другие приложения, причем никаких навыков программирования не понадобится – достаточно будет добавить необходимые приложения через веб-интерфейс. **СИ**

Методика тестирования

Для оценки производительности мы использовали тестовое приложение IxChariot от компании Ixia. Тестовый пакет состоит из консоли и конечных точек (Endpoints), установленных на два компьютера, участвующих в тесте (стационарный и ноутбук). Используется стандартный скрипт Throughput, гоняющий трафик в течение минуты. Данные пересылались в трех режимах: от одного ПК к другому, наоборот и одновременно в обе стороны. Для оценки производительности Wi-Fi на роутере настраивался механизм защиты WPA-PSK с шифрованием AES; ноутбук подключался по беспроводной сети, а стационарный ПК по проводу, в разъем LAN. Чтобы проверить производительность NAT, к портам LAN и WAN роутера подключались ПК и устанавливалось соединение без использования каких-либо алгоритмов авторизации. При тестировании PPTP стационарник подключался к WAN-порту, а затем на нем запускался PPTP-сервер, к которому подключался роутер. Ноутбук подключался в LAN-порт.



Вверху: Скорость передачи при нагрузке роутера протоколом PPTP не бьет рекордов, но находится на достаточно высоком уровне с учетом включенной технологии Link Duo и ценовой категории устройства.

+ Богатый функционал
+ Простота настройки
+ 100% работоспособность официальной прошивки

– Отсутствие второго USB-порта

2500 руб.

Выводы

Производительность интернет-центра Keenetic не бьет отраслевых рекордов по отдельности, но интегрально, с учетом всей реализованной функциональности, находится на очень высоком уровне. Результаты наших тестов вы можете видеть на графике.



Сергей Никитин

Шустрый малый

Обзор внешнего жесткого диска Samsung HX-MTA64DA/G22

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Емкость:
640 Гб
Форм-фактор:
2.5"
Интерфейс:
USB
Габариты:
111x79x17 мм
Вес:
146 г

Емкость носителей – будь то флешки или жесткие диски – закономерно растет. Но за ней подтягивается и контент – десять лет назад фильм занимал 600 Мбайт. Сейчас – 6, а то и все 16 Гбайт. Не всякая флешка вместит в себя две-три таких киноленты. Тут-то и приходят на помощь внешние жесткие диски: чтобы перенести с компьютера на компьютер очень большой объем информации ничего пока лучше не придумали.

Разумный выбор

Как ни крути, а внешний жесткий диск – это страсть как удобно. А весомые достоинства вполне покрывают не самые страшные недостатки. У внешних HDD весьма большой объем, неплохая надежность (для жестких дисков как таковых), по сравнению с флешками очень высокая скорость. А при пересчете на гигабайт места HDD в разы дешевле UBS-флешек. Так что пока дорогой NAND-памяти конкурировать со старыми добрыми «винчестерами» ох как тяжело. Оптические диски даже и не вспоминаем – Blu-ray не произвел ожидаемого фурора, разве что в среде киноманов. Как домашний многофункциональный носитель, компакт-диск, кажется, изжил себя навсегда. И лишь старички HDD пока не собираются сдавать позиции.

Знакомимся поближе

Попавший к нам в руки девайс от компании Samsung отличился труднопроизносимым названием, точнее обозначением модели – HX-MTA64DA/G22., - в магазине такое с ходу не выговоришь. Но уж название-то нисколько не умаляет достоинств. Выглядит устройство симпатично – плавные линии и черный цвет корпуса располагают. Любителям всюду носить с собой жесткий диск по душе придутся малые габариты и вес девайса.
На корпусе имеется только один разъем, предназначенный для подключения USB-кабеля.

В комплект поставки входят несколько утилит, расширяющих функционал накопителя. Это весьма неплохие программы для создания резервных копий, а также для защиты данных. Работать с ними довольно просто.

Методика тестирования

Для того чтобы определить производительность внешнего жесткого диска, мы использовали три теста. Первым был PCMark Vantage – мы запускали набор HDD Test Suite, входящий в него. Он выдает общий результат в баллах, а также скорость выполнения определенных реальных операций в Мбайт/с. Второй утилитой стал EVEREST, точнее, встроенный в него дисковый тест. С его помощью мы узнали такие важные параметры, как средние скорости доступа и чтения, а также среднее время доступа. Напоследок, с помощью утилиты CrystalDiskMark мы получили еще немало скоростных характеристик устройства. Все испытания проводились после форматирования диска с файловой системой NTFS.

Результаты

В наших тестах жесткий диск Samsung показал себя весьма достойно, продемонстрировав показатели скорости работы средние или выше среднего. В общем, мы остались им вполне довольны. Особо отметим тишину работы – по-видимому, внутри установлен накопитель со скоростью вращения шпинделя около 5400 об/мин, что обуславливает отсутствие шума и не рекордные результаты. **СИ**





2900 руб.


Большой объем
Хорошая скорость работы
Доступная цена


Не замечено

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

EVEREST:	
Скорость линейного чтения:	22300 Кбайт/с
Скорость случайного чтения:	22200 Кбайт/с
Скорость чтения из буфера:	22400 Кбайт/с
Среднее время доступа:	15.36 мс
CrystalDiskMark:	
Скорость последовательного чтения:	21.75 Мбайт/с
Скорость последовательной записи:	21.93 Майт/с
Скорость случайного чтения (512к):	17.06 Мбайт/с
Скорость случайной записи (512к):	21.87 Мбайт/с
Скорость случайного чтения (4к, QD=1)	0.526 Мбайт/с
Скорость случайной записи (4к, QD=1):	1.023 Мбайт/с
Скорость случайного чтения (4к, QD=32):	0.635 Мбайт/с
Скорость случайной записи (4к, QD=32):	1.033 Мбайт/с
PCMark Vantage:	
HDD Test Suite:	2106 баллов
Windows Defender:	10.5 Мбайт/с
Gaming:	8.34 Мбайт/с
Importing pictures to Windows Photo Gallery:	15.23 Мбайт/с
Windows Vista startup:	10.32 Мбайт/с
Video editing using Windows Movie Maker:	14.26 Мбайт/с
Windows Media Center:	18.01 Мбайт/с
Adding music to Windows Media Player:	6.94 Мбайт/с
Application loading:	3.51 Мбайт/с

Выводы

Внешний жесткий диск Samsung HX-MTA64DA/G22 является компромиссным вариантом между внешним видом и производительностью. Девайс обладает симпатичным компактным корпусом, диском высокой емкости, приличной скоростью работы, а также набором полезных утилит. Учитывая невысокую цену, все вышеперечисленное делает его хорошим выбором для ежедневного использования – либо переноса важных данных, либо их бекапа.



Евгений Никифоров

Black is back

Тестирование геймерской мыши Razer DeathAdder Black Edition

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Интерфейс
USB, проводная
Разрешение сенсора:
450, 900, 1800, 3500 dpi
Скорость реакции:
1000 Гц
Сенсор:
инфракрасный
Количество кнопок:
5
Цвет:
черный

Черный снова в моде

Никакой политкорректности! Провокационным слоганом компания Razer характеризует свою новую мышь DeathAdder Black Edition. По сути, это перерождение старой, но от этого не менее хорошей оригинальной Razer DeathAdder – несколько лет назад мышь наделала много шума.

Razer вообще знают свое дело, отжигая на полную катушку уже 10 лет. Занимаясь гаджетами для геймеров столько времени, Razer практически достигли совершенства, из-за чего конкурировать с ними может мало кто. Духовность чувствуется во всем. Не зря первое, что попадается под руку в коробке этого девайса, – обращение от одного из разработчиков этой мышки. Это маркетинговое письмо повествует о разделении геймеров на два типа: тех, кто имеет мышь Razer, и тех, у кого ее нет, если говорить коротко. Кстати о коробке, в которой находится данный девайс. Она также выполнена в черном цвете и имеет весьма большие габариты (во имя вау-фактора), одна из сторон покрыта металлическим кожухом с логотипом DeathAdder Black Edition. Еще в комплекте есть пара фирменных наклеек, буклет с новинками, а также несколько мануалов, один из которых повествует о крутых возможностях фирменного ПО, которого (вот тебе раз!) в коробке нет, но его всегда можно скачать с официального сайта компании.

Виновница торжества

Сама мышка полностью черная, как уже можно догадаться. Размер «грызуна» велик, но благодаря этому девайс удобно лежит в руке. Поверхность матовая, не скользящая, даже если пятерня геймера вспотеет. Две кнопки имеют весьма мягкий и короткий ход. Под большим пальцем находятся еще две клавиши. На дне мышки помимо оптического сенсора находится кнопка, с помощью которой можно менять игровой профиль клавиш прямо «на ходу».

Проверка в деле

Для прожженных геймеров одно название этой мышки уже ассоциируется с чем-то легендарным и достойным уважения. Скоростные характеристики действительно делают манипулятор одним из лучших, если вы предпочитаете шутеры, такие как Unreal Tournament, Quake или Counter-Strike. Вряд ли можно говорить о тотальном преимуществе перед противниками, ведь почти все зависит от вашего умения играть, однако в борьбе с равным соперником о большем комфорте и удобстве с использованием именно этой модели, точно можно говорить. Ведь время отклика равно 1 мс, а частота опроса – 1000 Гц, плюс ко всему чувствительность подстраивается под вас прямо во время жарких баталий. Что касается специального ПО, то здесь все просто. Пять клавиш программируются как угодно и под любые команды. Чувствительность меняется в диапазоне 450-3500 dpi (однако доступна и совсем тонкая настройка этого параметра, в специальной вкладке, чего точно нет у конкурентов). А частота – от 125 до 1000 Гц. После того как все манипуляции с настройкой мышки будут выполнены, можно сохранить все в профиле, который, как вы помните, доступен для смены путем нажатия всего одной клавиши на брюшке мышки. Это очень удобно, когда в Windows можно работать на одной скорости, а в игровом приложении – совсем на другом, экстремальном уровне. **СИ**


отличная эргономика
отличные скоростные характеристики


высокая цена

2400 руб.

Фраг в пересчете на рубль

Если учесть, что какой бы хорошей ни была ваша мышка, настанет время, причем весьма скоро, когда вы привыкнете к ней, и она не будет казаться чем-то сверхвыдающимся. Она станет продолжением геймерской руки. В таком случае беззаботно проведенные часы в любимой игре полностью окупят стоимость этого девайса.



Николай Арсеньев

Зеленая читалка

Тестирование электронной книги WEXLER.BOOK.E5001

В наш «зеленый» век надо беречь ресурсы, в особенности жизненно важные – деревья. Глядишь, в скором времени бумажные книги станут аксессуаром для элиты, в то время как пролетариат перейдет на книги электронные. Электронная бумага, кстати, очень хорошо смотрится и «читается», в отличие от обычных дисплеев с подсветкой. Грустя о будущем, познакомимся с электронной книгой WEXLER.BOOK.E5001.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
ARM9, 600 МГц
Дисплей:
5 дюймов, 800x600, E-Ink, 16 градаций серого
Встроенная память:
4 Гбайт
Внешняя память:
MicroSD (до 20 Гбайт)
Интерфейсы:
USB 2.0, Jack (2.5 мм)
Текстовые форматы:
TXT, RTF, PDF, DOC, CHM, HTM, HTML, ePub, FB2, DJVU, RAR, ZIP
Форматы изображений:
JPG, JPEG, BMP, GIF, PNG
Аудио форматы:
MP3 (32-384 Кбит, с), WMA (32-192 Кбит, с)
Аккумулятор:
900 мАч (Li-ion)
Время работы:
11000 обновлений экрана
Габариты:
155x105x9 мм
Вес:
200 г
Дополнительно:
динамики, радио, книжная серия «Вселенная Метро 2033», обложка из натуральной кожи

Легкий металл и яркие краски

Как водится, встречаем по одежке, а провожаем по характеристикам. Вот и с книгой WEXLER мы начнем наше знакомство с ее внешнего вида. WEXLER BOOK.E5001 облачен в корпус из легкого сплава, что придает ему больше солидности и надежности в сравнении с пластиковыми аналогами. При этом вес составляет всего 200 граммов. Нам досталась модель с раскраской «черная смородина-серебро». Первый цвет приходится на основной корпус, тогда как вставки сделаны под серебро или, скорее, хром. Доступны более цветастые варианты, например, красный-белый, желтый-черный и другие.

Для управления гаджетом на фронтальной части предусмотрены четыре основных кнопки и четырехпозиционное кольцо с клавишей посередине. Нам пришлось поломать голову над тем, как переворачивать изображения в ландшафтный режим, пока самый внимательный из нас не заметил еще одну кнопку на тыльной стороне корпуса – она отвечает аккурат за поворот экрана. На торцевых частях находятся выключатель, он же блокиратор, разъемы под флеш-карту, Micro-USB и 2.5 мм джэк для комплектных наушников. Жаль, хотелось бы видеть привычный 3.5 мм разъем. На случай возможных зависаний есть кнопка сброса.

Окно в книжный мир

Дисплей размером пять дюймов и с разрешением 800x600, обучен отображать 16 градаций серого. Благодаря этому все смотрится четко и читабельно, само собой, размер шрифта можно менять под себя. Все отлично читается под любым углом, что и неудивительно, ведь мы имеем дело с электронной бумагой, у которой проблем с углами обзора нет в принципе. Шрифты и рисунки четкие, без зернистости. Сам дисплей не сенсорный, все манипуляции предстоит производить с помощью аппаратных клавиш.

Читаем, читаем, читаем. И не только Включаем книгу, ждем около 10 секунд (загрузка) и можем продолжать знакомство с меню. Главное меню легко освоить – русификация полная, при желании можно выбрать другие языки. Заходим в раздел «Книги», выбираем произведением и вперед – окультуриваться. При последующих запусках проще переходить в раздел «Последние открытия», где вас ждет список последних открытых книг. При вызове будет предложено начать чтение со страницы, на которой вы остановились в прошлый раз. В процессе чтения можно настроить масштабирование, выбирать вертикальный или горизонтальный режим чтения, включить инверсионный режим (буквы белые, фон черный) и прочее. Процесс масштабирования происходит относительно медленно. WEXLER.BOOK.E5001 распознает самые разные форматы, включая TXT, RTF, DOC и PDF на пару с ePub и FB2. Кроме того, можно просматривать странички, сохраненные в CHM, HTM, HTML. Чем тяжелее файлы, тем дольше они грузятся, легче всего переваривается TXT-формат, что и неудивительно.

Во время чтения себя можно развлечь прослушиванием музыки, благо, устройство поддерживает MP3- и WMA-файлы. Плеер простой с минимальной функциональностью. Кстати, гаджет WEXLER снабжен парой динамиков. Они хоть и не громкие, в тихой обстановке пригодятся. Надоела музыка, включаем радио или играем. Есть пятнашки и «ящики», а-ля Sokoban. Из прочих мелочей стоит упомянуть возможность просмотра изображений.

Все медиа-файлы можно структурировать, чтобы не запутаться, создать индивидуальные папки для книг, картинок и музыки. Жаль, изначально нет привязки к папкам и всегда приходится начинать с основного списка каталогов.
Встроенного аккумулятора хватает на 11 000 перелистываний. В 4 Гбайт встроенной памяти можно залить немерено книг и немного музыки. Расширить ее не составит труда, установив карту формата Micro-SD. Носить девайс приятно в комплектной обложке из, как-никак, натуральной кожи. Кстати, любители научной фантастики будут рады узнать, что книга поставляется с набором произведений «Вселенная Метро 2033». **СИ**



6 990 руб.



высокое разрешение дисплея
легкий металлический корпус
обложка из натуральной кожи



наушники 2.5 мм

Подытожим

В лице WEXLER.BOOK.E5001 мы получили достойную и недорогую книгу с хорошей функциональностью и богатым комплектом поставки, включающим USB-кабель, сетевой адаптер, обложку из кожи, наушниками и бонусом в виде книг из Вселенной Метро 2033. Хотя на сайте производителя и заявлена цена 6990 рублей, реально ее можно найти менее чем за 6 тыс. рублей.

Дитя авионики

Тестирование ноутбука Samsung 9 серии



Евгений Никифоров

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей:
13.3", 1366x768, LED-подсветка, 16 млн цветов
Яркость:
400 нит (кд/м2), технология SuperBright Plus
Процессор:
Intel Core i5-2537M, 1.4 ГГц
Чипсет:
Intel HM65
Оперативная память:
DDR3 4 Гбайт
Видеокарта:
Intel HD Graphics 3000
Накопитель:
SSD 128 Гбайт
Сеть:
Bluetooth 3.0, Wi-Fi 802.11n
Разъемы ноутбука:
USB 3.0, USB 2.0, micro HDMI, HP, ридер MicroSD
Дополнительно:
веб-камера
Батарея:
46 Вт*ч (до 7 часов работы)
Размеры:
328x227x~16 мм
Масса:
1.31 кг

Ниша сверхтонких ноутбуков зародилась относительно недавно – всего несколько лет как. Сверхпортативные, признаем, были всегда – но то был инструмент исключительно для суровых топ-менеджеров, которым чужды любые электронные развлечения, кроме игры в пасьянс. На первых супертонких ноутбуках можно было работать и предаваться простому «фану» – Интернет, музыка, фильмы. Потребовался неимоверный скачок прогресса (спасибо, долго ждать не пришлось), чтобы лэптопы толщиной с общую школьную тетрадь стали еще и игровыми. Конечно, даже сейчас массивы SLI размещают только в монструозных «настольных» ноутбуках. Но если статус или желание обяжут к покупке сверхтонкого и симпатичного ноутбука, то хотя бы можно быть уверенным, что вы покупаете не только симпатичную печатную машинку, но и, какой-никакой, игровой клиент.
Не будем впустую сотрясать воздух, а рассмотрим один из таких лэптопов – очень тонкий, очень симпатичный и весьма прокачанный тринадцатидюймовый ноутбук Samsung 9 серии. Сначала проверим девайс по нашей привычной методике, а потом дадим его в руки трем геймерам с разными вкусами – пускай они попробуют его в деле и расскажут о своих впечатлениях.

Под крылом самолета...

Если спросить у людей, какой самый тонкий тринадцатидюймовый ноутбук в мире, 9 из 10 расскажут про сами-знаете-кого с сами-знаете-каким фруктом на крышке. И ошибутся, потому что Samsung 9 серии на миллиметр тоньше – в самом толстом месте их всего 16 с маленьким дробным хвостиком. Еще меньшей толщины сейчас добиться практически невозможно – большую часть миллиметров обычно занимают клавиатура и корпус. Кстати, о корпусе – вместо премерзкого пластика или прозаичного алюминия в Samsung 9 серии использован дюралюминий. Если кто не в курсе – это сплав алюминия и меди, укрепленный искусственным старением. Благодаря такой закалке металл имеет практически ту же массу, что и алюминий, но в разы большую жесткость, и не теряя в надежности, можно использовать меньше материала. Из того же материала, к слову, делают корпуса самолетов. И еще две крышки подопытного ноутбука – одна предохраняет дисплей (случайно не прогнешь никак!), на второй находится клавиатура и тачпад. Листы дюралюминия являются не только элементами защиты, но и стиля. Когда смотришь на лэптоп сбоку, кажется, что весь корпус сделан из одного красиво изогнутого листа металла. Сужающийся к торцам корпус создает впечатление какой-то уж совсем неприлично малой толщины ноутбука.

Размер – не главное

Чтобы такую красоту не портить, все порты было решено спрятать под две откидывающиеся крышечки. Поскольку порт Ethernet имеет высоту едва ли не большую, чем база самого ноутбука, разъем было решено сделать фирменным – к нему подключается идущий в комплекте переходник на обычный Ethernet. С одной стороны, проводные сети сейчас уже моветон. С другой – для полноценной сетевой игры нет ничего более удачного, чем старый добрый провод, с высокой надежностью и низкими пингами. Для подключения к ноутбуку телевизора в наличии микроверсия HDMI. Удивителен кардридер MicroSD. И лишь два разъема USB смотрятся привычно. Разве что один из них, ни много ни мало, третьей версии.
Взявшись за уменьшение всего, чего только можно, Samsung поработали и над «зарядкой», – штекер скукожился до размеров, известных в народе как «тонкая зарядка для Nokia», хотя на деле к телефонам, естественно, не подходит. На другом конце совсем крохотулечный по ноутбучным меркам адаптер питания.

Соль в деталях

Рассказать про начинку ноутбука Samsung 9 серии можно вкратце . Главным компонентом является процессор нового поколения Intel Sandy Bridge с названием Core i5-2537M. Мало того что это просто высокопроизводительный двуядерный процессор, так в него еще и встроено видеоядро! Причем не абы какое, а с производительностью на уровне современных встроенных мобильных видеокарт. Если точнее – Intel



Легкий, стильный, тонкий, мощный ноутбук – еще несколько лет назад таких продуктов на рынке просто не было.



* В зависимости от комплектации

HD Graphics 3000 находится примерно на уровне GeForce GT 420M и ATI Radeon HD 6470M. В качестве видеопамяти оно захватывает кусочек RAM, объемом 4 Гбайт. Вместо жесткого диска установлен SSD-драйв – во-первых он имеет меньшие габариты, во-вторых работает несоизмеримо быстрей. Windows 7 куда быстрей, чем на HDD, а из режима сна ноутбук и вовсе выходит за пару секунд. Куда интереснее то, что находится снаружи ноутбука. Сразу респект Samsung стоит воздать за удобную клавиатуру – такая форма клавиш, называемая chiclet, сейчас набирает популярность, просто потому, что печатать на такой клавиатуре удобней. Более того, все клавиши имеют приятную подсветку, которая в случае тусклого освещения вокруг включается автоматически.
Под многофункциональной клавиатурой находится просто огромный для ноутбуков тачпад. Вся его поверхность является одной большой кнопкой. Для срабатывания «правого клика» нужно просто нажать тачпад в его правой нижней части. Палец по поверхности сенсора скользит замечательно, не прилипает – спасибо стеклу с микропупырышками, которыми покрыт сенсор.
В экране обычное только разрешение – 1366x768. А вот матрица хоть куда – вместо обычного для ноутбука диапазона в 262 тыс. цветов она охватывает все 16 миллионов. Проверив экран калибратором, мы были поражены цветовым охватом (график с треугольниками) – матрица имеет практически полный цветовой охват стандарта sRGB, что является впечатляющим результатом даже для настольных мониторов. Помимо этого мощная светодиодная подсветка жарит с яркостью 400 нит – обычно такая яркость не требуется, но, если что, запас всегда есть.

Субъективные тесты

Пришло время передать ноутбук Samsung 9 серии из нашей тестовой лаборатории геймерам. У каждого из них ноутбук в полной комплектации провел 24 часа. Мы давали рекомендации, на что обратить внимание во время игры, рассказывали про возможности лэптопа. Через сутки мы подробно опрашивали наших волонтеров. Их мнения приведены в колонке справа.

Положительная анорексия

Наконец-то ультратонкие ноутбуки стали полноценными компьютерами – кроме изящности, компактности и функциональности, Samsung 9 серии вполне может быть и развлекательной машиной, которая потянет современные игры. Играбельный FPS в большинстве игр при среднем уровне графики – очень хороший результат для теперь уже самого тонкого тринадцатидюймового ноутбука в мире. Настает время, когда выбирать между красотой и мощностью больше не нужно. **СИ**

Отзывы геймеров



Стас «medvedkin», 24 года, фанат серии Battlefield.

Всю жизнь я играл на своем настольном компьютере. Это огромный гудящий системный блок, большой экран, здоровенная геймерская клавиатура. Ноутбукам я не доверяю, тем более таким тонким. Правда в этом очень понравился переходник на Ethernet – я оставлял кабель в нем, и просто вынимал из ноутбука сам переходник. Понравилась клавиатура, я быстро к ней привык после геймерской Razer, уже через полчаса с привычной скоростью общался в Steam. На тачпаде решил не играть и потому подключил любимую мышку. Хорошо, что у меня Battlefield: Bad Company 2 был куплен в Steam, а то бы диск мне попросту некуда было вставлять. Я быстро загрузил игру на ноутбук и поставил настройки графики для начала на низкий уровень, разрешение оставил родное – 1366x768. Зашел на сервер и ожидал увидеть страшные тормоза. Но Fraps показал FPS около 40. Отыграв карту, я поднял уровень графики до среднего. Тут-то FPS и просел в среднем до 20. Играть еще как-то было можно, но большинство дуэлей я «сливал». Лучше всего получалось быть снайпером. В общем, играть в Bad Company 2 на этом ноутбуке можно, правда с не самой лучшей графикой. Но даже при такой детализации очень понравилось, как выглядел ландшафт – очень яркий, сочный. Похожие цвета были на моем старом ЭЛТ-мониторе. И еще я ради интереса играл без питания от розетки – за час игры батарея села всего на двадцать процентов.



Ира «ШухШухШух», 22 года, адепт World of Warcraft.

В WoW я играю очень давно, еще с первой версии, когда не было аддонов. Тогда у меня был плохенький компьютер с корпусом без боковых крышек и жуткая пожелтевшая клавиатура с заедающими клавишами. К выходу Wrath of the Lich King мне подарили ноутбук Acer, который живет до сих пор, хотя стар он неимоверно. Поэтому новому ноутбуку в доме я порадовалась. Samsung оказался очень симпатичный, мне и маме понравился (а кошке понравилось лежать на теплой крышке). Сразу проперлась от подсветки клавиатуры – люблю поздним вечером полежать с ноутбуком в кровати, потрепаться. Когда клавиши видишь, сразу ошибок меньше (тут стоял смайл с десятью скобочками). У меня телефон Samsung, так что мне помогли подружить его с ноутбуком через фирменный софт PhoneShare. Показали, как отправлять через него MMS – первым делом отправила скриншот своих сумок из WoW.
Кстати, об игре – после установки я поставила графику на максимум. Запустилась в любимом Ясеневом лесу и обалдела. Обалдела от красоты. И без того красивый лес стал совсем ярким, цвета концентрированные, стояла и любовалась. А вот походить и полюбоваться не вышло – FPS был в районе десяти, пришлось снижать качество. Зато на средних настройках FPS часто колебался на отметке 50. Еще оказалось, что без мышки тоже можно вполне играть – тачпад большой, палец хорошо скользит. Если не участвовать в PvP, а выполнять несложные квесты, то можно играть хоть в институте под партой (у нас из окошка ловится бесплатный Wi-Fi).



Андрей «Dave» 23 года, сейчас период Tycoon.

«Тринашки» – мой любимый формат ноутбуков. На работе у меня именно такой. Правда, уже старенький, маломощный и в сравнении с этим очень толстый. Дома стоит монструозный «десктоп», но играю я на нем уже редко. В основном гоняю в старые игры на работе. Из-за слабой видеокарты, приходится «резаться» в тихоходные Transport Tycoon Deluxe и Rollercoaster Tycoon. Иногда даже запускаю самый первый Battlefield 1942, но видно, что ноутбук тянет с трудом.
Переносить всю свою рабочую инфраструктуру на Samsung 9 серии я не стал, зато записал в него несколько игр. Если точней – эпический Call of Duty 4, который можно проходить раз за разом, Left4Dead и Starcraft 2 с подходящей к концу подпиской.
Первым делом порадовал Wi-Fi стандарта 802.11n – в офисе стоит роутер именно этого формата. Поэтому даже не пришлось подключаться к проводной сети, чтобы загрузить с компьютера коллеги дистрибутивы. Впечатлил тачпад – такие размеры я видел разве что на дорогущих Apple MacBook. Если набивать тексты или серфить по Сети, то даже мышка не нужна – можно прекрасно управлять тачпадом.
Теперь об играх. Call of Duty 4 я запускал на средних настройках, отчего получил средний FPS около 35-37. Было играбельно, а потому я благополучно потратил два часа, куралеся по миру с винтовкой в зубах в поисках минус-минус-позита Захаева. Ближе к вечеру тестового дня был запущен Left4Dead. Пары удачных раундов при максимальных настройках хватило, чтобы понять, что Samsung 9 серии буквально создан для этой игры – FPS ниже 60 не опускался. На ночь глядя я позорно слил за протоссов партию в StarCraft 2. Оно и понятно, игра тяжелая, и даже на среднем уровне графики количество кадров в секунду редко переваливало за 20. Зато при минимальных настройках (пускай игра значительно теряет в красоте) FPS подскочил до сотни.



Сергей Никитин

Переносчик

Тестирование флеш-накопителей

Недавно в доброй старой Англии был проведен любопытный эксперимент: одновременно из одного места началось скачивание определенного файла и был запущен почтовый голубь с флешкой, на которой был записан тот же файл. Летел голубь как раз туда, откуда качался файл. И чтобы вы думали? Голубь оказался быстрее! Тем самым люди привлекали внимание общественности к низкой скорости доступа в Сеть. У нас ситуация вряд ли лучше, поэтому до сих пор для обмена большими файлами приходится использовать не «рапидшары», а физические носители. Оптика и внешние жесткие диски – не лучший выбор. У DVD малый объем, а HDD дороги и велики. А вот флешки – наилучший выбор. На рынке их сегодня огромное количество, стоят они недорого, вместимость их тоже велика. Каждый может подобрать что-то для себя, потому что функционально они различаются весьма сильно. Мы протестировали девять современных накопителей, чтобы тебе было бы легче сделать правильный выбор.

Методика тестирования

Перед основным тестированием мы внимательно осматривали каждое устройство, с умным видом крутили его в руках, чтобы понять его конструктивные особенности. Обращали внимание и на то, что за софт или предметы лежат в коробочке вместе с флешкой, а потом приступали к тестированию скоростных показателей, используя для этого три набора тестов. Первым был HDD Test Suite из набора PCMark Vantage. Несмотря на то, что результат он выдает в баллах, это не синтетика: итоговая оценка выводится на основе скоростных показателей работы устройства в различных прикладных операциях вроде антивирусной проверки, кодирования видео, загрузки системы и так далее. Вторым был набор дисковых тестов, включенных в программу EVEREST. С его помощью нам стали известны скорости случайного чтения, чтения из буфера, линейного чтения, а также среднее время доступа (в мс). Третьим был набор дисковых тестов CrystalMark 3. Он раскрыл нам такие показатели, как скорости случайного чтения и записи, а также последовательных выполнений этих операций.

Технологии

Когда рынок насыщается каким-либо типом устройств, пользователь оказывается в выигрыше, так как растет конкуренция, а производители вынуждены искать различные интересные ходы для того, чтобы люди покупали именно их устройства. С флеш-накопителями сейчас именно такая ситуация. Давай посмотрим, что нам сегодня предлагает рынок. Во-первых, это, условно говоря, «дизайнерские» устройства, то есть те, что привлекают наше внимание за счет своей внешности. Тут фантазия инженеров и дизайнеров не знает границ: большие, маленькие и миниатюрные, различных цветов и рисунков, в виде кулонов и так далее. Во-вторых, функциональные устройства. Тут тоже есть выбор. Это и дополнительное программное обеспечение в комплекте поставки, например, шифровальная утилита или софт для резервного копирования, и конструктивные особенности, например, убирающийся внутрь корпуса разъем или устройство, защищенное от пыли, вибрации и влаги. Тоже довольно интересные вещи. Также можно легко найти флешку, которая поразит тебя своим объемом и скоростью работы, а также поддержкой стандарта USB 3.0, что уже весьма актуально, так как системные платы, имеющие такие разъемы, уже в достаточном количестве есть в продаже. Вне конкурса сегодня мы протестировали довольно необычное устройство – SSD-накопитель в стандартном корпусе флешки. Естественно, скорость его работы будет выше, а долговечность больше. Кроме того, на него можно без проблем установить операционную систему. Что интересно, его цена сопоставима с флешками аналогичного объема. Нужно дождаться повсеместного распространения USB 3.0 – и такой девайс будет очень актуальным.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Apacer Handy Steno AH522 200X
Corsair Voyager GTR
Kingston DataTraveler 200
Kingston DataTraveler 410
SanDisk Cruzer Slice
SanDisk Ultra Backup
SiliconPower eSATA/USB SSDII
SiliconPower LuxMini 920
Transcend JetFlash 620

7



1900 руб.

Apacer Handy Steno AH522 200X

+ Небольшой и стильный корпус этого накопителя выполнен в черно-золотой цветовой гамме и сделан из металла и пластика. Это повышает его надежность и привлекательность Конструкция устройства с убирающимся USB-разъемом выполнена весьма оригинально, что выгодно отличает Apacer Handy Steno AH522 200X от простых флешек и позволяет носить на шнурке на шее. Имеется на корпусе и светящийся индикатор работы. Что касается скорости работы, то тут показатели были средними и чуть выше средних. Неплохо, но ничего выдающегося.

– В общем-то, 16 Гбайт сегодня вполне должно хватить, но вот что будет завтра... Маловат максимальный объем. Но стильный и необычный корпус вкупе с невысокой ценой позволят превратить Apacer Handy Steno AH522 200X в неплохой подарок.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Объем:
16 Гбайт
Материал корпуса:
металл, пластик
Дополнительно:
световой индикатор, выдвигающийся разъем
Интерфейс:
USB
Габариты:
21x59x7 мм
Вес:
18 г

Corsair Voyager GTR



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Объем:
32 Гбайт
Материал корпуса:
пластик, резина
Дополнительно:
защита от пыли, ударов и влаги, USB 3.0, шнурок на запястье и USB-кабель в комплекте
Интерфейс:
USB
Габариты:
97x37.5x13 мм
Вес, г:
110

\+ Компанию Corsair знают многие, так как номенклатура выпускаемых ею устройств очень широка. А ее флешки серии Voyager, предназначенные для путешествующих в условиях, близких к экстремальным, знакомы многим сорвиголовам. Сегодня перед нами новейший Corsair Voyager GTR, сохранивший все защитные свойства семейства (защита от пыли, ударов и влаги) благодаря прорезиненному корпусу и, кроме того, обладающий поддержкой современнейшего стандарта USB 3.0. Флешка весьма велика в размерах и выглядит необычно, но потенциальным покупателям это только на руку. В комплекте Corsair Voyager GTR, помимо всего прочего, можно найти шнурок и USB-провод. Несмотря на то, что ради чистоты эксперимента тест проводился посредством USB 2.0, «корсар» показал результаты выше среднего. Запас скорости у него имеется, так что подключай его к третьей версии популярного порта.

\- А на USB 2.0 скорость все-таки не самая выдающаяся. Цена устройства весьма кусачая, несмотря на комплект поставки и все его замечательные свойства.

Kingston DataTraveler 200

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Объем:
64 Гбайт
Материал корпуса:
пластик
Дополнительно:
убирающийся разъем, парольная защита
Интерфейс:
USB
Габариты:
23x70x13 мм
Вес:
35 г

\+ Большой объем памяти этого накопителя вызывает только положительные чувства и заставляет относиться к нему уважительно. Это, а также весьма существенные габариты и строгий, несмотря на двухцветное исполнение, дизайн, делают Kingston DataTraveler 200, по нашему мнению, чисто мужской флешкой. Интересно, что в комплекте поставляется специальное программное обеспечение для парольной защиты. К накопителю можно прицепить за специальное отверстие шнурок, а выдвигающийся разъем удобен в использовании. Эта флешка набрала самое большое количество баллов в дисковом тесте из PCMark Vantage, да и вообще в плане скорости показала себя очень хорошо.

\- За исключением теста на среднее время доступа, где у нее оказался наихудший результат. Ну что же, за объем надо платить. Причем не только большим временем доступа, но и высокой ценой.





ХАРАКТЕРИСТИКИ

Объем:
32 Гбайт
Материал корпуса:
пластик, металл
Дополнительно:
парольная защита, вращающаяся конструкция
Интерфейс:
USB
Габариты:
65x18x10 мм
Вес:
30 г

Kingston DataTraveler 410

\+ У этого устройства весьма интересная конструкция, пластиковый корпус вращается внутри металлической дужки, защищающей его и делающей флешку приятной на ощупь. Выглядит это стильно и необычно. Объем накопителя составляет 32 Гбайт, что весьма много, а цена приятно радует, особенно если учесть, что скорость работы Kingston DataTraveler 410 довольно высока. Как и старший брат, Kingston DataTraveler 200, эта флешка показала высокий результат в PCMark Vantage HDD Test Suite, заняв второе место в тесте. Остальные результаты также хороши.

\- За исключением все того же среднего времени доступа, где Kingston DataTraveler 200 занял третье место, но уже с конца. Впрочем, объем, стиль и цена этот недостаток искупают сполна.

SanDisk Cruzer Slice

Легкий пластиковый корпус этого накопителя выкрашен в черный цвет, на котором красным пятнышком выделяется рычажок выдвижения USB-разъема. Для такого объема цена вполне соответствующая, поэтому твой бюджет не должен рухнуть, а места для информации будет в избытке. В тесте на среднее время доступа SanDisk Cruzer Slice показал второй результат. Впечатляет!

А вот с остальными тестами вышла не самая лучшая ситуация. Прямо скажем, в них устройство было самым медленным. А PCMark Vantage, несмотря на успешный прогон теста, по какой-то загадочной причине не выдавал результата.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Объем:
32 Гбайт
Материал корпуса:
пластик
Дополнительно:
убирающийся разъем
Интерфейс:
USB
Габариты:
30x60x10 мм
Вес:
25 г





SanDisk Ultra Backup

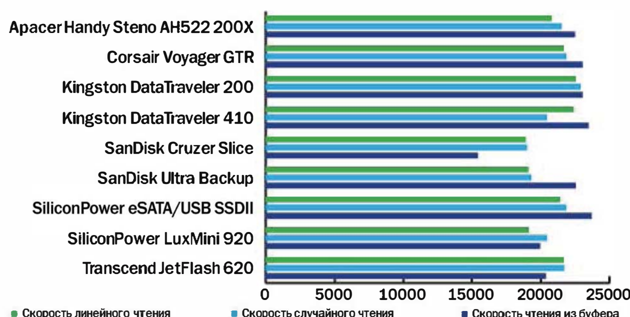
Несмотря на некоторое внешнее сходство, два наших участника, произведенные компанией SanDisk, различаются очень сильно, и SanDisk Ultra Backup является по отношению к SanDisk Cruzer Slice старшим братом. Это объясняют как ее дополнительные возможности (кнопка резервного копирования и возможность использование аппаратного шифрования для защиты данных), так и скоростные показатели. Во всех приложениях SanDisk Ultra Backup показал очень достойные результаты, а в тесте на среднее время доступа разделил первое место с двумя другими устройствами. Внешний вид флешки неплох, габариты и вес малы.

Как и SanDisk Cruzer Slice, SanDisk Ultra Backup не смог сработаться с тестовым пакетом PCMark Vantage, и результатов этого исследования мы не получили.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

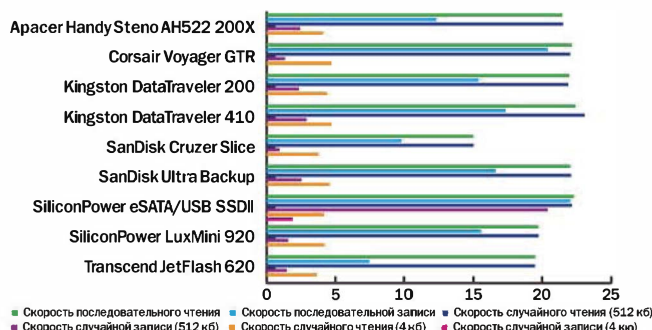
Объем:
32 Гбайт
Материал корпуса:
пластик
Дополнительно:
убирающийся разъем, кнопка резервного копирования, защитное шифрование
Интерфейс:
USB
Габариты:
34x63x13 мм
Вес:
20 г

EVEREST Speed Test, кбайт/с



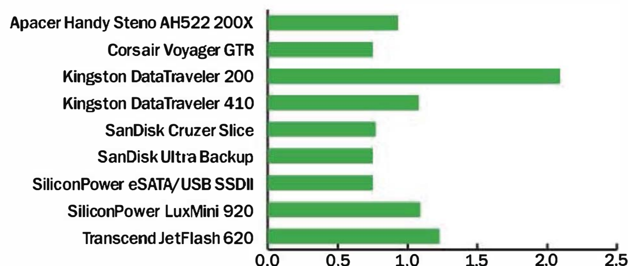
Вверху: В оригинале эта картинка называется Fort Lamy Prisoner Cells. Но вообще-то Форт Лами находится в Чаде, в Африке! С другой стороны, название файла начинается с MP – быть может, речь про карту для мультиплеера?

Crystal DiskMark 3, Мбайт/с



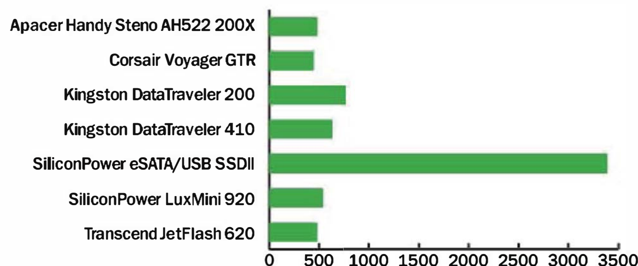
Вверху: SiliconPower eSATA/USB SSDII опять демонстрирует наилучшие результаты!

Среднее время доступа, мс



Вверху: С решением от SiliconPower вровень идут Corsair Voyager GTR и SanDisk Ultra Backup

PCMark Vantage HDD Test Suite, баллы



Вверху: На графике не хватает обеих моделей SanDisk: по неизвестным нам причинам приложение не выдало результатов тестирования этих флеш-накопителей

SiliconPower eSATA/USB SSDII

+ Взять все лучшее от того, что имеется на рынке, и получить SiliconPower eSATA/USB SSDII – наверное, примерно так рассуждали инженеры, создавая этот продукт. В корпусе, размеры которого превосходят стандартные габариты флеш-накопителей, скрыт SSD-накопитель, обладающий, к тому же, двумя разъемами – USB и eSATA. Имеется и индикатор работы. Что же из этого получилось? Этот накопитель просто порвал конкурентов в PCMark Vantage, да и практически во всех остальных тестах занял первое место, правда, отрыв был не особенно впечатляющим. Но тут нужно учесть, что тестирование мы проводили с USB-подключением – на eSATA скорость была бы выше. Кроме скорости, к преимуществам SSD-дисков относится и тот факт, что на него можно спокойно установить операционную систему со всеми вытекающими отсюда плюсами, включая ее мобильность и быстроту загрузки.

– Если придираться, то к минусам можно отнести несколько большие, чем у большинства устройств, габариты.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Объем:
32 Гбайт
Материал корпуса:
пластик
Дополнительно:
убирающиеся разъемы
Интерфейс:
USB/eSATA
Габариты:
76x27x11 мм
Вес:
20 г

3000 руб.

Вне конкурса

10



1000 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Объем:
8 Гбайт
Материал корпуса:
пластик
Дополнительно:
набор ПО SP Widget
Интерфейс:
USB
Габариты:
72x17x10 мм
Вес:
12 г

6

SiliconPower LuxMini 920

+ Довольно стандартные размеры и форму корпуса эта флешка компенсирует раскраской: она сделана под модный нынче карбон. Так что если ты фанат крутых тачек – это твой выбор. Кроме стильного цветового решения, корпус может похвастаться ушком для шнурка, который позволит подвесить девайс на руку или шею. Если тебе мало обычного функционала, то с сайта производителя можно скачать SP Widget, набор программ, позволяющих производить резервное копирование, защищать свои данные и так далее.

– Несмотря на свою раскраску под карбон, использующийся в скоростном автомобилестроении, результаты тестов SiliconPower LuxMini 920 совсем не впечатляют. Кроме того, несмотря на невысокую цену, 8 Гбайт сегодня явно недостаточно.

Transcend JetFlash 620

+ Корпус этого накопителя белый, он имеет в верхней части ушко для продевания шнурка, с помощью которого Transcend JetFlash 620 можно будет повесить на шею. Габариты устройства и его вес минимальны, а объем весьма приличен. Для защиты контента предусмотрена специальная утилита, работающая с 256-битным AES-шифрованием.

– Правда, скоростные показатели Transcend JetFlash 620 не самые лучшие, что несколько ограничивает ее использование в лихих специальных операциях. Впрочем, в тесте EVEREST флеш-накопитель показал весьма достойные результаты.

Объем:
32 Гбайт
Материал корпуса:
пластик
Дополнительно:
защитное шифрование
Интерфейс:
USB
Габариты, мм:
61x19x8 мм
Вес:
8.5 г



2000 руб.

8

Выводы

Протестированные нами накопители очень разные: их объем составляет от 8 до 64 Гбайт, велик и разброс цен и скоростей, корпуса могут быть как просто пластиком, так и защищенными практически от всего, что только может настичь тебя в пути. Так что рынок велик и выбор есть и весьма приличный. Надеемся, что наш тест в нем тебе поможет. Титул «Выбор редакции» за скорость и мощную физическую защиту данных мы сегодня вручаем устройству Corsair Voyager GTR. А награда «Лучшая покупка» достается Kingston DataTraveler 410 – за 32 Гбайт объема, высокую скорость и доступную цену.

Дневники редакции

С «Предтечами», звездной сестрой Xenus 2, у нашего журнала отношения не сложились. Первый рецензент, которому досталась игра, ушёл в глухую несознанку, и лишь месяц спустя признался, что отдельные заметки у него никак не складываются в статью; второй пожаловался на завышенную сложность; третий просто сказал, что «Предтечи» того не стоят. Время шло, и игра тем временем появилась за рубежом, где также вызвала неоднозначную реакцию.



Физиономию героя мы наблюдаем нечасто, но это не повод класть на неё такую убогую текстуру. Даже окружающие его клоны проработаны лучше.



В «Звездных войнах» есть лазерные мечи, а здесь – лазерные ПРОВОДА!



Илья Ченцов

Предтечи

Джим Россиньоль с сайта Rock, Paper, Shotgun в своей январской рецензии называет «Предтечи» «Mass Effect без ограничений», не забывая, впрочем, упомянуть, чтоавторы взвалили на себя непосильную ношу и местами надорвались. Это вступление я пишу, уже посвятив «Предтечам» немало часов, и в целом я согласен с Россиньолем – именно «траншейность» Mass Effect и отвратила меня от обеих серий игры, и я надеялся, что при всей кривости украинского космошутера, он хотя бы даст большее ощущение свободы.

Итак, в **20 часов 47 минут 6 января 2011 года** корабль Триса Крайдена разбился на неизвестной планете. Уровень оказался того самого траншейного типа, которого я от этой игры не ждал, однако невиданные местные красоты (особенно запомнились булычевские зеркальные подсолнухи) это несколько скомпенсировали, а к концу вступления нашлось и объяснение его линейности.

Затем героя, закончившего военное училище с отличием, зачем-то зашвырнули на провинциальную планетку, название которой так и не удержалось у меня в памяти. Большинство рецензентов сравнивают её с Татуином – в общем, да, похоже.

6 января 2011 года, 23:32

Мир откликается на самые разные действия игрока, в лучших традициях «Готики». Стрельнул в чужую корову – сел в тюрьму. Наступил на жучка – можешь раздавленного подобрать, а то и сбагрить кому. Видя такие чудеса, невольно принялся проверять и всё прочее. Нашел бочку, попинал – физически корректная. Решил сломать: достал органический ножик-хесатсак (привет Гаррисону), начал ковырять. Удара с десятого бочка развалилась, а на экране высветилось: «Вас восприняли как друга (Охотники)». Ой, с чего это? Клан Бочек – древний враг Охотников? Правда, за драку со второй бочкой меня пожурили, причем довольно странным образом: «Хорош стрелять!» А я и не стрелял, у меня этот, хесатесак.

А вот фотки с органического фотоаппарата-кседакса, к сожалению, просмотреть нельзя. Ну, или я не понял как.

7 января 2011 года, 0:15

Так, это уже неготично. Только что в дворике валялись лишь обглоданные ноги, однако, стоило мне получить задание убить там чудищ, как тут же из ниоткуда объявились и монстры. Ещё смешнее, что хозяйка двора, узнав, что звери перебиты, по-прежнему ноет «Что же делать, как же я теперь попаду домой?», и домой идти не спешит. С другой стороны, из этого двора и нет прохода ни в какой дом...

7 января 2011 года, 2:25

Получил квест – установить три микрофона в трёх местах. В отличие от западных RPG, где указатель всегда тычет точно в нужную точку, здесь лишь приблизительно говорят, где ставить прослушку – в магазине, баре и на площади. Причем не где попало – нет, нужно найти специальное место, помеченное полупрозрачной коробочкой размером с пачку сигарет. В магазине я вроде поставил, а вот в баре найти не могу... зато между делом смог утащить из холодильника колу через заднюю стенку – и это притом, что взломав его и открыв спереди, я эту же колу забрать не мог. Не то чтобы я хотел пить, конечно... измерителя жажды тут вообще нет, вместо него – градусники алкогольной и наркотической зависимости, а также привыкания к медикаментам.

7 января 2011 года, 2:35

Отлично, второй микрофон поставлен. Я уж и забыл, как это здорово – искать то, что по-настоящему спрятано.

7 января 2011 года, 2:55

Вот и третий готов. Не поймите меня неправильно: в общей схеме вещей квестовая система здесь довольно дурацкая. Начнем с того, что прокачка в «Предтечах» – вещь необязательная. Герой и без того может управляться практически с любым оружием (специальный перк нужен лишь для тяжёлых пушек), вести беседы и быстро бегать (а также прыгать и ползать). Есть, конечно, разбросанные повсюду контейнеры – их просто анекдотично много: помимо мусорок, в которых всегда можно наловить сломанных микросхем или пару бутылок недопитой водки, есть еще просто стоящие на улице ящички с патронами (и тут же рядом уличные автоматы, где эти патроны можно купить). Некоторые ящики заперты, но стоит ли тратить перк на увеличение шанса взлома с 40 до 50 процентов, если и открытых сундуков в городе видимо-невидимо, а содержимое их, кажется, ещё и пополняется (что в случае с мусорными баками, впрочем, логично)? Кража, кстати, за преступление здесь не считается, можно смело брать всё, что плохо лежит (в том числе в шкафах и тумбочках).

Деньги? Да достаточно доложиться в комендатуре, как герою выдают сумму большую, чем он может заработать за последующие часов так пять игры – достаточную, чтобы скупить весь арсенал у оружейника. Кстати, в закоулке можно встретить и торговца-нелегала, но рассказать о нём полиции, конечно же, нельзя, так как система заданий работает строго по принципу «получил – сдал». Если квест в списке не появится, связанные с ним действия просто нельзя выполнить (см. выше пример с «хозяйкой двора»). Более того, квестодаватели просто приклеены к одному месту и никуда с него не трогаются, даже если логика подсказывает, что после выполнения просьбы они должны уйти. Например, довольно забавная история с роботом, проигравшим свои ноги, упирается в логический тупик – Трис дает ему денег на новые ноги, но тот не спешит покупать их. А, ну да, он же теперь инвалид неходячий, как он пойдет в магазин? А зачем тогда попрошайничать?

Чёрт, я понял – это хозяин робота, прижимистый торговец Садхи, оторвал ему задние культяпки и посадил здесь, чтобы тот давил на жалость и выбивал из прохожих лохов мелочь. В игре, впрочем, об этом нигде не говорится, но логика подсказывает…

Эпизод с «дворянкой», правда, моя логика объяснить не в силах. Если у вас есть какие-то идеи по этому поводу, пишите.

7 января 2011 года, 21:04

Важно: игра действительно страшно глючит. Даже хуже, чем New Vegas до патчей. Вчера, например, вечером играл-радовался, а сегодня уже сейвы не грузятся – мол, текстура в кэше испорчена, переустановите игру. Ага, два раза уже переустанавливал. На форуме посоветовали инсталлировать DirectX с диска. Вроде помогло. В смысле, теперь хоть сохраненки загружаются, но игра всё равно через какое-то время виснет. Увы, тут патча ждать не приходится…

7 января 2011 года, 21:26

Рано радовался – переустановки DirectX хватило на один раз. Что там дальше по списку? Драйверы видеокарты переставить? Щас попробуем.

7 января 2011 года, 21:50

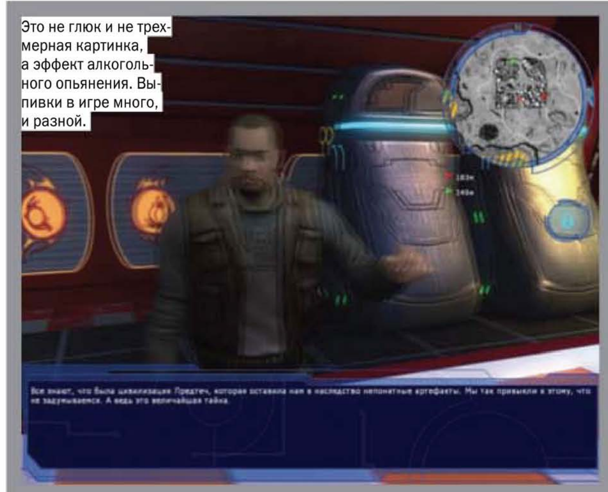
В этом сейве на меня охотится городская полиция. Пока ремонтировал игру, позабыл, за что это они на меня обиделись. Я пока прячусь в гостинице, но за окном уже висит дроид-полицейский. Решил с боем пробиться на космодром, где у меня сюжетная встреча. Дроида – из дробовика, и бегом в доки.

7 января 2011 года, 22:06

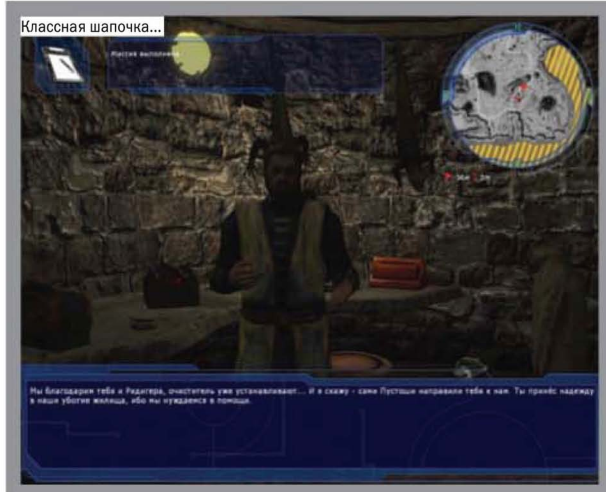
Хотя прятаться от полиции, в принципе, довольно просто, летающие робокопы могут внезапно зайти со спины



Вверху: Даже эпический кубик Рубика здесь какой-то недоделанный. Зацените также количество одинаковых персонажей на картинке. Каждая из примерно трех десятков моделей человечков вставлена в игру в количестве десяти тысяч пятисот сорока двух штук.



Это не глюк и не трехмерная картинка, а эффект алкогольного опьянения. Выпивки в игре много, и разной.



Классная шапочка…

Домашнее задание

Попробуйте подогнать багги вплотную к воротам тюрьмы, затем вернуться в город, нарушить закон, сесть в тюрьму. Выходя из тюрьмы, быстро сядьте в багги и загоните её в ворота, пока они не закрылись. Напишите, получилось ли у вас совершить набег на тюрьму таким образом?

и арестовать. Можно откупиться, оказать сопротивление или сесть в тюрьму. Отсидка – самый халявный вариант, освобождают практически сразу, да ещё и все вещи возвращают на выходе. Единственное «но» – тюрьма находится далеко от города. Ну, вот и погуляем, посмотрим на окрестности.

7 января 2011 года, 22:06

Встретил бандита на багги. Халявная машина! Он, вообще-то, и не нападал, но бандит же. К тому же годы... в смысле минуты, проведенные в заключении, ожесточили сердце Триса (да-да-да!), а ещё он нализался гигантских грибов, заставляющих разговаривать в рифму.

7 января 2011 года, 22:50

Тут, оказывается, ещё и стелс-режим есть! По кнопочке F вылезает меню, в нем три пункта: фонарик, сон и стелс. Эргономично!

8 января 2011 года, 01:09

Ещё один изворот – если сейв не грузится, надо (предположительно для прочистки кэша) начать новую игру, протерпеть непропускаемый вступительный ролик и уже потом пробовать нужную сохранёнку. Ну и, да, лучше играть в окошке.

Героя тем временем отправили на другую планету, которую впору назвать Планетой Глюков: если смотреть на юг, перед лицом Триса мельтешат черные полигоны, а от укусов саблезубых таго весь экран окрашивается в жёлтый цвет.

Кстати, обратил внимание: когда Трис перезаряжает свой дробовичок, его взгляд фокусируется на оружии, а задний план размывается.

9 января 2011 года, 22:45

Увы, без поддержки глюков таго никакой угрозы не представляют – бедные зверюшки совершенно не ориентируются внутри собственной пещеры. Авторы с тем же успехом могли поселить там торговца, который меняет два патрона из дробовика на один таговый окорок.

10 января 2011 года, 0:07

По возвращении с Планеты Глюков начальство послало в деревушку с рекордной плотностью квестунов на квадратный метр. Кто-то просит разобраться с вандалами на кладбище, кто-то – найти пропавшего родственника, сестра шамана недовольна, что односельчанин заграбастал себе лучший (теле)визор, а побеждает в хит-параде деревенщина, отправившая Триса обратно в город... на рынок за грушами. Основной квест, однако радует многообразием вариантов прохождения: терроризирующим поселок бандитам можно «заплатить оброк» дробью в рожу, можно раскошелиться самому либо вытряхнуть нужную сумму из горожан (по крайней мере, это предполагают диалоги, я пробовал лишь второй вариант).

13 января 2011 года, 18:58

Пришёл к Кусту, главарю бандитов, за нужным мне энергоблоком. Тот предложил либо заплатить деньги, либо оказать ему услугу. Услугой оказалось убийство сидящего в каталажке кореша Куста, чтобы тот не сдал своих дружков. Я попытался вернуться к денежному варианту, но он из диалога исчез. Ползти обратно в город не хотелось, равно как и убивать безоружного, так что закончилось всё резней в бандитской пещере. Оказалось, что Трис подхватил на Планете Глюков «желтую заразу» – при попытке перейти в стелс-режим или прицелиться из снайперки весь экран затягивает непрозрачной пеленой цыплячьего цвета. Так что стрелять пришлось навскидку, но наша всё равно взяла.

Потом я сообразил, что излечить «желтуху» можно, поменяв в настройках качество изображения – скажем, с «высокого» на «наилучшее», или наоборот.

14 января 2011 года, 02:28

Битых два часа пытался проникнуть на территорию тюрьмы, где, ещё когда сидел, приметил два невзломанных терминала. Купил вторую багги и после долгих мытарств построил из двух машин скульптурную композицию, высотой почти вровень с забором. Охрана на эту эквилибристику взирала с удивительным равнодушием, и вскоре я понял почему: запрыгнуть на ограду я смог, но за ней оказалась – угадали, невидимая стена. Ну что ж, коли тюрьма неприступна, то и я – не преступник.

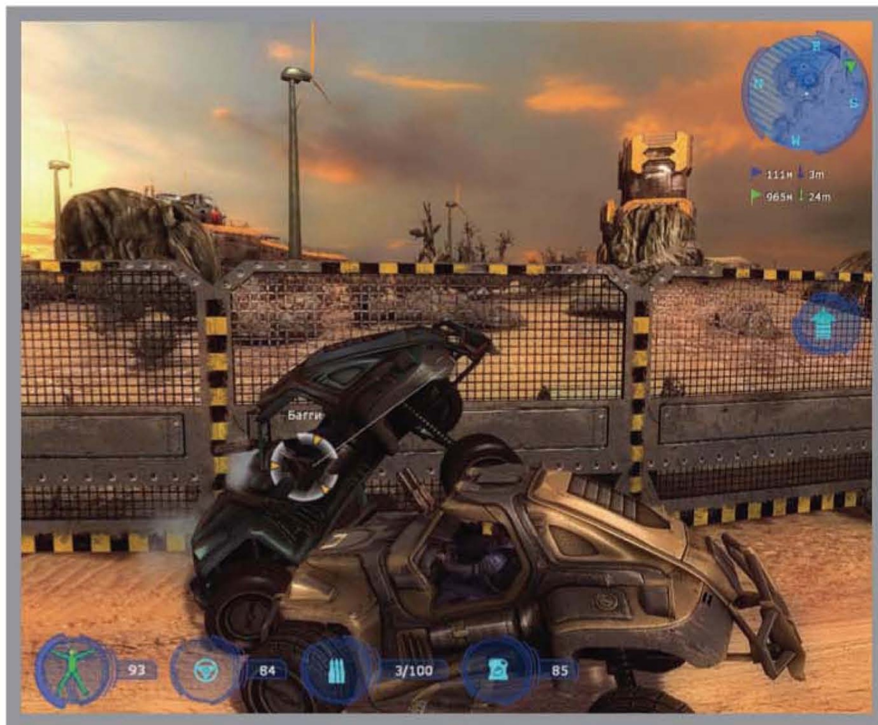
14 января 2011 года, 03:20

В городе – новый сюрприз. Командир почему-то пожурил меня за то, что я «связался с бандитами». Ага, убивать разбойников главаря не станет джедай настоящий. Впрочем, цепочка квестов продолжилась – теперь, пока монтируют энергоблок, Трис должен раскрыть банду наркоторговцев.

14 января 2011 года, 03:30

Ага, вот я и вышел на этого торговца нелегальщиной. Он, правда, предпочел умереть, но не сдаться, но главное, что квест мне засчитали, подозрения в связях с бандитами сняли, и теперь можно отправляться в космос!

(Продолжение следует)



Вверху: Казалось бы, с бампера второй машины совсем просто перемахнуть через ограду...



Внизу: В следующей серии...

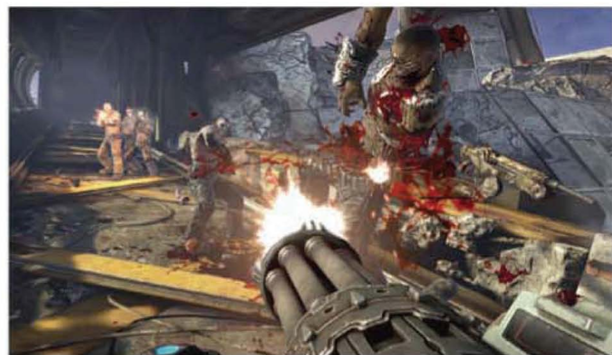
Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх



Dragon Age 2

Dragon Age 2 – без сомнения, один из самых главных претендентов на звание «RPG года» и главная тема этого номера Level UP. Мы подробно расскажем об игре в большом обзоре, подискутируем о ее достоинствах в «Точке Зрения», а Маша Рунова поведает всю правду об игровой вселенной Dragon Age.



Bulletstorm

Bulletstorm с первого взгляда покоряет своим фирменным безумием. Самые большие пушки, самые яркие взрывы, самые жесткие шутки, самое большое количество крови на дюйм экрана – здесь все самое-самое. Предлагаем вам ознакомиться с нашей «Точкой Зрения».



Test Drive Unlimited 2

Первая часть Test Drive Unlimited произвела своеобразный фурор, умудрившись понравиться одинаково и фанатам аркадных гонок, и поклонникам реалистичных симуляторов. Повторит ли этот успех ее продолжение? Сомневаемся, по крайней мере, это наша «Точка Зрения».



Cities in Motion

Дефицит градостроительных симуляторов легко мог бы скрасить выход игры Cities in Motion. Увы, этого не произошло – некоторые баги превращают геймплей в настоящую пытку.



ХУNТА

Игра по мотивам сериала Dexter? Армия поклонников обаятельного маньяка оторвала бы ее с руками. Однако разработчики умудрились испоганить вожделенную лицензию.



Обойма

В новом выпуске «Обоймы» мы расскажем вам о десятке лучших фильмов на основе игр, некоторые из которых заслуженно вошли в историю кинематографа.

Релизы

Во что играть в апреле

18 марта

Assassin's Creed: Brotherhood (PC)



Эцио Аудиторе да Фиренце сражается с Родриго Борджиа за господство над Римом.

Homefront (PC, PS3, Xbox 360)



Шутер о том, как американские партизаны противостоят корейским захватчикам родины.

MotoGP 10/11 (PS3, Xbox 360)
Две игры в одной: на диске – весь контент прошедшего в 2010-м чемпионата MotoGP, а турнир 2011-го будет своевременно выпущен в виде DLC.

MotorStorm: Apocalypse (PS3)
Впервые сериал MotorStorm переносит действие на урбанистические пейзажи – которые перед глазами игроков стремительно превращаются в постапокалиптические.

Top Spin 4 (PS3, Xbox 360, Wii)
В новом симуляторе тенниса от Sega Россию представляют Динара Сафина, Вера Звонарева и Николай Давыденко.

Yakuza 4 (PS3)



Кадзума Кирю продолжает наводить порядки в родном Камуро-тё.

25 марта

Ar tonelico Qoga: Knell of Ar Ciel (PS3)



Третья часть Ar tonelico – нишевого сериала для любителей классических JRPG.



Darkspore (PC)



Michael Jackson: The Experience (PS3, Xbox 360)

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!



Conduit 2 (Wii)

Crysis 2 (PC, PS3, Xbox 360)



Инопланетяне атакуют Нью-Йорк, а бесстрашный герой в нанокостюме старается с ними бороться в меру своих немалых возможностей.

Dissidia Duodecim Final Fantasy (PSP)



В новой части кроссовер-файтинга с героями разных частей Final Fantasy останутся все персонажи и арены оригинала и добавятся несколько новых.

Dynasty Warriors 7 (PS3, Xbox 360)
PS3-версия игры впервые в истории сериала сможет похвастаться 3D-картинкой и поддержкой Move.

Knights Contract (PS3, Xbox 360)



Демоноборческий слэшер в мрачном средневековом сеттинге.

LEGO Star Wars III: The Clone Wars (PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS, PSP)
На сей раз в основу сюжета игры легли не фильмы Джорджа Лукаса, а мультсериал «Войны клонов».

Naruto Shippuden: Kizuna Drive (PSP)
Опять в деревнях ниндзя творится неладное, и разбираться во всем приходится Наруто и его товарищам.

The Tomb Raider Trilogy (PS3)
HD-переиздание трех частей цикла, созданных усилиями Crystal Dynamics.

Warriors: Legends of Troy (PS3, Xbox 360)
Слэшер про троянскую войну от создателей Dynasty Warriors.

31 марта

Shift 2 Unleashed: Need for Speed (PC, PS3, Xbox 360)
Более 130 машин, более 100 трасс – Shift 2 обещает быть самой богатой на контент частью именитого сериала.

1 апреля

Darkspore (PC)
Темная научно-фантастическая action-RPG по мотивам Spore.

Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters (PS3, Xbox 360, Wii)



Новая часть симулятора гольфа имени скандально известного спортсмена будет посвящена американскому турниру Мастерс (в котором сам Вудс четырежды становился победителем).

WWE All Stars (PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PSP)
WWE All Stars, в контраст с серьезным WWE SmackDown vs. Raw, нарочито комична внешне и аркадна по геймплею.

В ПЕРСПЕКТИВЕ

20 мая 2011 года
Brink (PC, PS3, Xbox 360)



27 мая 2011 года
Dungeon Siege III (PC, PS3, Xbox 360)



20 сентября 2011 года
Gears of War 3 (Xbox 360)



The 3rd Birthday (PSP)



Третья часть приключений Айи Бреа, от каноничности которой по отношению к дилогии Parasite Eve авторы усердно открещиваются.

15 апреля

Michael Jackson: The Experience (PS3, Xbox 360)
Теперь и обладатели Move и Kinect смогут танцевать в стиле короля поп-музыки.

21 апреля

Mortal Kombat (PS3, Xbox 360)



Перезагрузка одного из самых известный файтинг-сериалов.

ЗАНУДНЫЙ FAQ

С АРТЁМОМ ШОРОХОВЫМ



Художник: MadArtist

? Почему игру Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds издаёт «Софт Клаб», а не Disney? Ведь всё, что связано с Marvel, уже давно принадлежит именно Disney.

Потому что поглощение такой большой компании, как Marvel (пусть даже и целым «Диснеем»), дело очень небыстрое. Например, нужно дождаться завершения всех действующих контрактов, в том числе и контракта с Capcom, который был заключён ещё до пришествия Disney. А согласно ему, изданием игры занимается Capcom, чьим российским партнёром и является компания «1С-СофтКлаб».

? И всё-таки, главный герой Shadow of the Colossus – мальчик или девочка? Кто такая эта Ванда?

Всё-таки мальчик. Хотя немудрено запутаться. Штука в том, что Фумито Уэда, создатель игры, назвал героя «западным» словом Wander, но записал его на японский лад, из-за чего имя превратилось в «девчачье» Wanda (оригинальное название читается как «Ванда и колосс»), да так и попало в некоторые переводы из-за особенностей японского языка. Отсюда и все разночтения.

? В интернетах пишут, что в России наконец-то будут изданы комиксы про Скотта Пилигрима. Это правда? И правда ли, что переводчики надумали «русифицировать» имена героев?

Правда. Права на «Скотта» приобрело издательство «ОЛМА Медиа Групп» (ранее комиксами не занимавшееся), которое и выпустит на русском языке все шесть томов в оригинальном формате на плотной бумаге. Два первых тома, как нас заверили представители издательства, поступают в продажу уже в конце марта по цене около 180 руб. за книжку. Тома с третьего по шестой «ОЛМА» планирует издавать по одному в месяц.
Что касается перевода имён, он выполнен по схеме, обкатанной ещё на книгах и фильмах о Гарри Поттере, то есть локализации подвергнутся лишь «говорящие» имена, значения которых обыграны автором в тексте (Рамона Цветикс, Ножики Чау). Согласен, звучит непривычно и даже кощунственно. Но мы воздержимся от комментариев, пока лично не ознакомимся с переводом.

? Есть ли на 3DS региональная защита игр? Или все картриджи совместимы со всеми консолями?

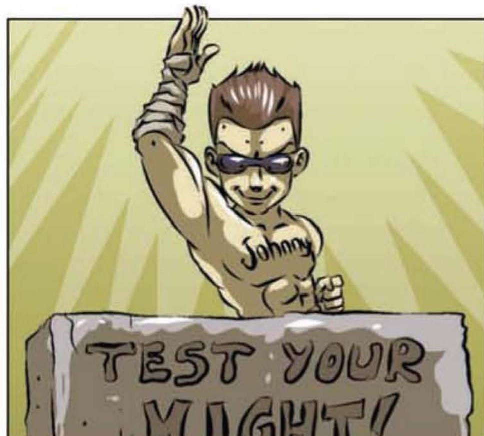
Всё зависит от игр, вернее, от их издателя. Ситуация – точь в точь как в случае с Xbox 360: зная, кто игру издаёт, можно предсказать, будет ли защита.







Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!
Письмами – на **strana@gameland.ru**.
Твитами – на **@stranaigr**.
SMS'ками – на **8-926-878-24-59**.
Отвечаем с удовольствием!



ШАРАХ!!!!



Художник: Xatchett

Я + игра =



Артём Шорохов

Okami
Кисть демиурга

Okami была создана для Wii. А может быть, сама Wii возникла, узнав об Okami, я точно не знаю...
(Дидье Маленфан, президент Ready at Dawn)

Купить Okami для Wii сегодня можно по смехотворной цене. Прийти домой, запустить на широком, ощетинившемся прогрессивными наворотами HD-экране и... изумиться: Okami не устарела ни на день. Появись она здесь и сейчас, хоть даже на многомощной PlayStation 3, никому бы и в голову не пришло уличать её в текстурах, моделях или мыльной картинке – она выглядит ровно так, как должна: идеально. Традиционная живопись укиё-э не терпит разговоров о графике – только о стилистике, которая здесь предсказуемо безупречна. Сегодня мы знаем Okami как монументальный шедевр, влияющий на индустрию и после развала Clover Studio. Однако путь, проделанный божественной белой волчицей к своему игроку, был полон самых нелепых совпадений. Okami рождалась явно не с того конца – из идеи «рисования природы». Минутный ролик о волке, бегущем вдоль леса, – вот и вся концепция, к которой долго не могли придумать геймплей. И лишь с отказом от идей фотореализма (тем более PS2 всё равно не вытягивала), с рождением главенствующей арт-идеи, капризная игра соблаговолила появиться на свет.

Мир не был благосклонен к Okami, но время всё расставило по местам. Шедевры не стареют, и потому можете не спешить: волк никуда не убежит. **СИ**











Студия, осуществившая портирование Okami на Wii, не тронула ни пикселя оригинала. Её заслуга – 16:9, качество апскейла и волшебная кисть. Издание-мечта!

Камия повелевает танцевать!

Почерк Хидеки Камии – буквально на ладони: из-под лап прыгающей волчицы вместо бабочек врассыпную разбегаются цветы, а в соблазнительной дриаде Сакуе уже можно разглядеть черты будущей Байонетты. Стоит копнуть чуть глубже – и найдёшь настырные попытки дизайнера эффектно раздеть героиню (Ацуси Инаба воспротивился) и множество прочих «примет».



Художник: Анна «Kemushi» Наместник

Соня Блейд
Mortal Kombat

Лейтенанту Соне Блейд на роду было написано стать секс-символом Mortal Kombat. Попав в ростер по результатам опросов, показавшим, что геймеры хотят увидеть в «Смертельной битве» девушку, она не могла пожаловаться на то, что авторы не понимают уготованной ей роли. И действительно – Соня стремительно преодолела путь от инструктора по фитнесу до видной актрисы Голливуда, и её воздушный поцелуй запал в сердце многим и многим геймерам. Успех пришёл. Пусть не сразу (не повезло с актрисой, и от «провинившейся» героини могли вовсе избавиться раз и навсегда), но всё-таки пришёл. Счастливый билет выпал Керри Хоскинс, фотомодели, подрабатывающей в телерекламе и «оцифрованных» играх Midway. Едва закончились съёмки с солистом Aerosmith Стивеном Тайлером для Revolution X (1994), как её тут же пригласили в Mortal Kombat 3. И, надо признать, то была лучшая Соня сериала. Персонажа целиком редизайнили в каждой новой части, но ни один из последовавших образов до сих пор и близко не приблизился к тому, что создала Керри – к «той самой Соне», нашей любимице. **СИ**

Ныне мать двоих детей, 41-летняя Керри Хоскинс всё ещё хранит костюм Сони из MK3 и в любой момент готова вернуться к работе над Mortal Kombat.

В комментарии к своей работе бразилец Аугусто Моминари пишет, что хотел изобразить Соню из MK3 той, какой её все и помнили – «сексуальной и женственной, не такой грудой, какой мы обычно видим её сегодня».

Само наличие эротического додзинси – лучший показатель популярности персонажа.

В одном из комиксов Соню даже выдавали замуж... за Шао Кана!

Новый облик Сакуры? ПК-моддеры не дремлют!

Интересно, что Бриджит Уилсон попала на съёмки лишь потому, что первая кандидатка, Кэмерон Диаз, выбыла из проекта из-за перелома запястья на отработке боевых сцен фильма.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...В одном из интервью Джон Тобайес рассказал, что Соня (наряду с Кэно) оказалась наименее популярным персонажем MK1, и потому не попала в ростер второй части, уступив место новым героиням. «Провинившихся» приковали цепями у трона Шао Кана, и в будущем это обернулось для Midway судебным иском – оказывается, Элизабет не давала согласия на повторное использование своего образа. Несколькими годами позже Соню пришлось удалять и из Mortal Kombat: Special Forces из-за неожиданного ухода самого Джона.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...Помимо Малеки и Хоскинс у Сони Блейд есть ещё целых три «официальных» лица. В фильме Пола Андерсона её исполнила Бриджит Уилсон, в сиквеле Казаноффа-Лионетти роль перешла к Сандре Хесс, а в нынешнем веб-сериале образ боевитой блондинки представляет Джери Райан. Каждое из этих имён – довольно известное в определённых кругах. Так, актриса и певица Уилсон не только выпустила пару дисков, но и примелькалась в кино (поклонники всё ещё вспоминают дочку персонажа Шварценеггера из «Последнего киногероя»), Хесс засветилась сразу в нескольких гик-сериалах по мотивам комиксов, а Райан хорошо знают фанаты «Звёздного пути».

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...В Mortal Kombat Соня (между прочим, названная в честь одной из сестёр Эда Буна) угодила в последний момент и едва ли не случайно – вместо неё должен запланирован был ещё один боец-мужчина, но авторы вовремя спохватились и условились сделать «Синтию Роток». Второпях нанятая актриса (фитнес-инструктор Элизабет Малеки), разумеется, оказалась заметно ниже прочих персонажей (всего 165 см), и, чтобы не менять хитбокс, разработчики увеличили её спрайт до необходимой высоты. Из-за этого первая Соня выглядит чересчур массивно и визуально проигрывает пришедшей на смену героине Керри Хоскинс.